http://www.opoosoft.com

Tot.335

次世代风景线：杀戮地带 暗影坠落、极限竞速 5、丧尸围城 3、崛起 罗马之子

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



新闻专题

细节决定胜负
Xbox One 手柄的秘密

小盒子，大世界
PSV TV 评测报告

热点追踪

Xbox One 首席工业设计师谈设计理念

PS4 真 1080p 的胜利

攻略透解

噬神者 2
系统详解＋新荒神捕食指南

闪电归来 最终幻想XIII
主线流程全攻略

研究中心

刺客信条IV 黑旗

COD 幽灵

2013 年 TV GAME 大赏启动
选票随书附赠

– 焦点 –

回归游戏本身
PLAYSTATION 4
首发完全评测

未来体验，一触即发
XBOX ONE
详尽评测

2013.12A
定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 PSV TV 主机评测 | PLAYSTATION 4 主机评测

游戏试玩 恶魔城 暗影之王 2 试玩版演示影像
噬神者 2 | 杀戮地带 暗影坠落
胧村正 DLC 死狂难度 BOSS 战演示

新作影像集锦 GT 赛车 6 | 塞尔达传说 众神的三角力量 2
崛起 罗马之子 | 最终幻想X / X –2 高清重制版
超级女主角战记

赠 GameHalo高清光盘＋噬神者2.精美海报

http://www.opoosoft.com



http://www.opoosoft.com

CONTENTS







总第335期
12A

COVER STAFF
封面用图：闪电归来 最终幻想XIII
封面设计：anubis

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



读编交流

游风艺苑 99
读编往来 108
小编寄语 114
发售表 116

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。
ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收藏者：

收藏日期：

本期主打









新闻资讯

焦点
- 回归游戏本身 4
  PlayStation 4 首发完全评测
- 未来体验，一触即发 18
  Xbox One 详尽评测

新闻专题
- 细节决定胜负 34
  Xbox One 手柄的秘密
- 小盒子，大世界 58
  PSV TV 评测报告

游戏情报站 38
进击最前线 42
热点追踪 44
排行榜 46
黄金眼 48

前线狙击
- 全境封锁 50
- 绝对绝望少女 53
- 勇者斗恶龙 怪兽篇 2 54
  伊露与卢卡不可思议的钥匙
- 魔界战记 4 重生 56

传说频道 62
罪恶帮派 64

实用技术

攻略透解
- 闪电归来 最终幻想XIII 66
- 噬神者 2 76

游戏进行时 87
3DS应援团 96

研究中心
- 刺客信条IV 黑旗 88
- COD 幽灵 92

DLC补完计划
- 火影忍者 疾风传 98
  终极忍者风暴 3 全力爆发

游戏文化

多边共享 100
指尖方圆 102
自由谈 104

http://www.opoosoft.com

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影明星 43
女神异闻录 Q 迷宫之影 42
塞尔达传说 众神的三角力量 2 光盘
勇者斗恶龙 怪兽篇 2 54
伊露与卢卡不可思议的钥匙

PS3

COD 幽灵 92
GT 赛车 6 光盘
超级女主角战记 光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗 88
对照物 49
恶魔城 暗影之王 2 光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 全力爆发 98
极品飞车 劲敌 49
灵魂能力Ⅱ 高清在线版 49
闪电归来 最终幻想ＸⅢ 48 66
少年正义联盟 遗产 49
生化奇兵 无限 49
终极试炼 49
最终幻想Ｘ / Ｘ -2 高清重制版 光盘

PS4

全境封锁 50
杀戮地带 暗影坠落 光盘

PSP

噬神者 2 48 76 光盘

PSV

超级女主角战记 光盘
绝对绝望少女 53
胧村正 光盘
魔界战记 4 重生 56
女神异闻录 4 午夜热舞 42
枪弹辩驳 1+2 Reload 87
少女与战车 究极战车道 43
噬神者 2 48 76 光盘
撕纸小邮差 48
最终幻想Ｘ / Ｘ -2 高清重制版 光盘

X360

恶魔城 暗影之王 2 光盘
COD 幽灵 92
刺客信条Ⅳ 黑旗 88
对照物 49
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 全力爆发 98
极品飞车 劲敌 49
灵魂能力Ⅱ 高清在线版 49
闪电归来 最终幻想ＸⅢ 48 66
少年正义联盟 遗产 49
生化奇兵 无限 49
终极试炼 49

Xbox One

崛起 罗马之子 光盘
全境封锁 50

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

特别收录
PSV TV主机评测
PS4主机评测

游戏试玩
恶魔城 暗影之王2
试玩版演示影像
噬神者2
游戏演示
胧村正
DLC死狂难度BOSS战演示
杀戮地带 暗影坠落
精彩关卡演示

新作影像集锦
GT赛车6
塞尔达传说 众神的三角力量2
崛起 罗马之子
最终幻想X/X-2高清重制版
超级女主角战记

电影前线
X战警 逆转未来
极品飞车
诺亚方舟 创世之旅

ENDING SONG
噬神者2
OP







UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！
你可以访问以下网址免费观看！
http://www.tudou.com/home/Gamehalo

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①闪电归来 最终幻想ＸⅢ　Square Enix②　角色扮演③
④多机种　Lighting Returns:Final FantasyＸⅢ⑤　⑥繁体中文版
2013年11月21日⑦　本地1人⑧　388港币⑨
对应机种为PS3、X360⑩　⑪对应玩家年龄：15岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息　11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：黄曦帆

编　　委：冯　健　王锐愚　衣山川　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年12月1日
定　　价：人民币14.00元

http://www.opoosoft.com

PlayStation® 游戏专页

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

亚洲首发 – PS4 确定12月17日发售!





"PlayStation®4 香港发布会"刚于饱览香港景色的 sky100 举行，焦点所在自然是新世代游戏主机 PS4 在香港的发售日期及售价的消息，当日大会的司仪是口才了得的 DJ Donald，同时还邀请了嘉宾陈豪及蒙嘉慧到场陪同 Sony Computer Entertainment Japan Asia 副行政总裁织田博之先生宣布 PS4 将于 12 月 17 日在香港推出，售价为 HK$3,380，确定香港成为亚洲首发 PS4 的地区，同时还宣布 PS4 发售当日会有 23 款 PS4 游戏同步推出，现场多个媒体、嘉宾、网络红人得知消息后亦感到十分兴奋，纷纷报以热烈掌声。

当日盛装出席的嘉宾还有港视艺人黄美棋，她除了与大家一同庆祝 PS4 将于香港发售外，还跟在场人士分享了她之前参与"PS4 黑夜行动"拍摄的感受，亦为能够与超过 260 位 PlayStation® 挑战吉尼斯世界记录，组成史上最大 PS4 无线控制器感到十分兴奋。

紧接发布会的是于晚上举行的"PS4 VIP Preview Party"，SCEH 邀请了一众 PlayStation® 粉丝出席，率先试玩多款 PS4 游戏，务求体现 PlayStation®4"先玩为快"的精神!当晚现场还有 DJ 打碟、一班舞蹈员大跳《Just Dance》热舞、大热乐队"EMPTY"及"SUPPER MOMENT"台上献唱，当然少不免人气爆灯，游戏界的网络红人达哥(爆机达)即场试玩 PS4 游戏《真・三国无双 7 with 猛将传》及《Killzone(TM) Shadow Fall》，大展过关本领。达哥还与台下粉丝进行互动，大玩有奖问答游戏，令到现场气氛十分热烈。当然，难得与达哥同场，一众粉丝亦趁此良机与他合照，据闻其中一位幸运儿还与达哥用场内的即影即有贴纸相机合照并获赠"祝爆机成功!"这句金石良言呢!眼见现场粉丝离开时都带着满足及愉快的表情，希望他们与其他支持 PlayStation® 的朋友们在一同见证 PS4 诞生的同时，一起经历 PS4 这个崭新的"先玩为快"玩乐时代!

由即日起至 12 月 10 日期间，各玩家可于全线 Platinum Shops、Sony Store,Online 及指定销售点预订 PS4 主机及 3 款由 PS4 主机搭配人气 PS4 游戏或 PS Camera 的同捆装。于 PS4 正式发售当日，SCEH 更将举行午夜首卖会，成功于网上登记并出席该活动的 100 名玩家，更有机会获赠最新 PlayStation® 产品 PS Vita TV 乙部、PS Plus 十年免费会籍及潮流品牌 AAPE BY A BATHING APE® 限定礼品，万勿错过! 活动详情可浏览 PlayStation®Blog : http://blog.asia.playstation.com/community/hk/chs

GT6 最新收录澳洲人气赛车场"巴瑟斯特"

PS3 人气赛车游戏《Gran Turismo 6》(GT6) 已公布于 12 月 5 日推出，游戏收录了 1,200 种车款，以及全世界 70 种以上的赛道结构，这次更首度收录了澳大利亚极具代表性的实存赛车场"帕诺拉马山赛车场(通称巴瑟斯特 – Bathurst circuit)"。透过新一代的 3D 模块，澳洲的优美风光及这段兼具激烈的地形起伏与漫长的直线区段将完美地呈现在全球《GT6》玩家眼前，带来极具真实感的刺激游戏体验。

其实自《GT》系列"第一代发售至今，游戏开发商一直就游戏的功能及服务等方面不断改进，务求更切合玩家的需要。借着《GT》系列"15 周年纪念，游戏商更在游戏发售当日，同步推出《GT 6 15 周年纪念版》、PS3 主机同捆包《15 周年纪念版 GT 6 竞速包》和亚洲版独家限量的《15 周年纪念 GT 6 珍藏版》，亚洲地区粉丝务必密切留意!更多有关《GT6》的更新，请浏览 PlayStation® 官方网站公布: http://asia.playstation.com

	《GT6 中英文合版》	《GT 6 15周年纪念版》	《15周年纪念版 GT6 竞速包》	《15周年纪念 GT6 珍藏版》
发售日期	2013年12月5日(四)			
售价	待定			
内容	不适用	● GT6 游戏软件精装书《Beyond the Apex》 ● 下载内容(以下载代码方式提供) ◆15周年纪念车 ◆15周年纪念自定义赛车服及头盔 ● 游戏点数一百万点($10)	● GT6 15周年限定版 ● PS3 主机	● GT6 15周年限定 ● NISSAN GT–R NISMO GT3 15th Anniversary Edition 模型车 ● 3D设计DLC下载代码卡







PS3《Rocksmith®2014》Platinum Shop 限定套装，一气呵成的结他学习体验!

可配上任何真实的结他与低音结他游玩的 PS3 游戏《Rocksmith®2014 Edition》已于 10 月 24 日发售(售价：HK$458)，两款同捆结他的《Rocksmith®2014》Platinum Shop 限定套装亦会于同日推出，内含 PS3 游戏《Rocksmith®2014 Edition》乙只及 Real Tone Cable 乙条。"《Rocksmith®2014》Platinum Shop 限定套装 – Epiphone Special II H.Cherryburst E.GTR 结他同捆版"将同捆适合结他初阶者使用的 Epiphone Special II H.Cherryburst E.GTR 结他发售(售价: HK$1,880)。而"《Rocksmith®2014》Platinum Shop 限定套装 – Gibson Les Paul Studio Ebony E.GTR 结他同捆版"将同捆适合各程度结他使用者的 Gibson Les Paul Studio Ebony E.GTR 结他发售(售价: HK$12,480)。

《Rocksmith®2014 Edition》将能向后相容前作《Rocksmith》的歌曲，并沿用前作得奖的《Rocksmith》式学习法，不论是结他新手或是经验丰富的演奏大师，都将能藉此学习与改善结他技巧。同时，今集收录了超过 50 首全新乐曲，并加入革新的"乐团模式"，让玩家可以与自定义的虚拟乐团合奏，势将打造另一个层次的结他学习体验!把配备特选结他的《Rocksmith®2014》Platinum Shop 限定套装带回家，玩家便能实时在轻松愉快的学习模式下磨练结他技巧，并享受组团演奏的乐趣，快用《Rocksmith®2014 Edition》开启你的结他学习之旅吧!

产品	《Rocksmith®2014 Edition》	「Rocksmith®2014 Platinum Shop限定套装」	
		Epiphone Special II H.Cherryburst E.GTR 结他同捆版	Gibson Les Paul Studio Ebony E.GTR 结他同捆版
发售日期	10月24日		
售价	HK$458	HK$1,880	HK12,480
内容	PS3《Rocksmith® 2014 Edition》 Real Tone Cable	PS3《Rocksmith® 2014 Edition》 Epiphone Special II H.Cherryburst E.GTR结他 Real Tone Cable	PS3《Rocksmith® 2014 Edition》 Gibson Les Paul Studio Ebony E.GTR结他 Real Tone Cable







SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation","ΔOXO"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation.

http://www.opoosoft.com

回归游戏本身

——PlayStation4首发完全评测



焦点 OUR FOCUS

2013 年 11 月 15 日，索尼次世代新主机 PlayStation4 正式开始在北美地区发售，24 小时内就已卖出了超过 100 万台。作为第八世代的家用游戏机，索尼吸取大量 PS3 的经验和教训，摒弃了众多不人性化及不实用的设定，让 PS4 回归游戏本身。准备好进入了一个全新的电视游戏世纪了吗？

文 八重樱&伽蓝
美编 NINA

外观篇

前卫的主机

经历过 PS3 首发的玩家们大约还对那台重达 5 公斤的庞然大物记忆犹新吧？那么时隔 7 年之后问世的“妹妹”PS4 又是以怎样的形式降临的呢？

拿到 PS4 时最直观的感受就是一个字：轻！外包装盒的大小与平板电脑包装很是接近，厚度仅为 10.5cm，重量大约是在 3.5kg 左右，采用的是正面开封的设计。在包装盒正面印有 PS4 主机及手柄的图案，并在右下角标注了本台主机的规格“500G”，而在包装盒的背面则是几款索尼力推的 PS4 游戏人物图以及赠送一个月 PS+ 会员资格的标志，丰富的内容依托在经典的蓝色基调上，给人以充满朝气的印象。

打开包装盒，主机和配件一目了然。取出包裹在减震薄膜纸下的 PS4，再一次被它的重量震惊，主机本体的重量仅为 2.8kg，尺寸为 27.5×30.5×5.3cm，重量和尺寸上都要略小于 PS3 Slim，但 PS4 并没有沿用 PS3 时代的圆弧状设计，方方正正的直线型外观令玩家不由自主地将其与 PS2 的辉煌时代联系起来。这或许也是索尼在向 PS2 致敬的一种形式，期望着 PS4 能带领游戏界重回当年的盛世。位于侧面的显示灯是整台主机的点睛之笔，它将机器分割成了两部分，奢华张扬的镜面黑与低调内敛的磨砂黑形成鲜明的视觉反差，夹杂在两者之间的呼吸指示灯会随着机器所处状态而分别显示蓝、橙、白三色，用“高端洋气上档次”来形容毫不过分。楔形的结构为 PS4 引入了几分近未来的科幻元素，平放时的视觉体验非常棒。但由于

胜负师：在港版PS4入手之前，就能把新系统用熟，小编辑原来也有那么一点点职业优势啊！不过现阶段要供PS3、PSV、PS4三台主机了，时间与钱包君都将面临考验。

http://www.opoosoft.com

PS4 的厚度仅为 5.3cm，假如玩家要将其竖起摆放的话，保险起见，还是应购买对应的 PS4 支架更为稳妥。

在为 PS4 设计外观时，尽可能地隐藏按键和插孔也是索尼努力的方向。HDMI、网线、光纤、电源、外设插口全部集中在背面，正面只能看到呈细长条状的电源键和光驱键“卧”在十字交叉线的竖线上。在摸到 PS4 前我曾经一度以为这两个按键是需要按下后才能启动，还很担心手大的玩家操作起来会遇到困难，但其实这两个按键采用的是和初代 PS3 相同的电敏设计，只要轻轻碰触就能实现开机或退出光盘的效果。光驱和 2 个 USB 插口隐藏在十字交叉线的横线内，不仔细观察很难察觉到它们的存在。索尼利用巧妙的分割型结构彻底精简了 PS4 的外形，令其外观毫无累赘冗繁之处，与此同时却又保留了全部重要功能，称得上是其工业设计的又一次飞跃。但有几个问题是需要玩家特别注意的，一个是位于正面的 USB 插口是卧在夹缝内，同时正面又是倾斜的设计，导致部分外壳太大的 U 盘无法插入机器内，玩家如要使用 USB 插口，请选择尺寸较小的 U 盘；另一个问题是 PS4 取消了 AV 线插口，这也就意味着类比影像这一视频输入方式已正式退出 PS 家族的舞台，玩家的电视或显示器必须要支持 HDMI 才能正常使用 PS4。





▲3种型号的PS3与PS4的对比图，能够明显看出体型上的变化。

进化的手柄



同样变化巨大的还有 PS4 的 DualShock 4 手柄。外形上最直观的改变就是加大了握柄部分的尺寸，看上去似乎是更为适合欧美人的大手型，也很类似目前市面上常见的 PC 手柄。但在小编们的实际测试中，发现这一改变的优势还是相当明显的，以前玩 PS3 游戏时握久了手柄，手掌部分会被手柄压得很痛，但 DS4 手柄在加粗加长了握柄部分后这一情况就有效得到了改善。另外握柄背面的灰色防滑层也并不是早先玩家认为的橡胶材质，依旧使用的是和本体相同的材料，并不会给人以廉价的印象。

DS4 手柄的另一个进化之处是搭载了多点触控的感应板功能，实际操作中触摸板非常灵敏，没有任何延迟，但目前已发售的游戏中对触摸板的利用率并不算高，而且玩家也无法使用触摸板来控制 UI 界面，估计在日后的版本升级中会逐步加入这一功能。

按键方面，两个类比摇杆的顶端都做了凹槽处理，有效减少打滑情况。L2 和 R2 两个类比扳机键回弹速度很快，声音更为清爽，在玩 FPS 游戏时能带给玩家更好的开枪手感，改进后的按键形状在平放手柄时也可有效减少误操作的可能。还有一个值得注意的小细节改动是 L1、L2、R1、R2 上的刻字是倒着的，如此一来当玩家拿着手柄并将上面对准自己时，文字就会正对玩家，虽说只是个细小的改动，却可见索尼的体贴用心。在 L 键和 R 键的中间，是名为“LIGHT BAR”的指示灯，它的主要作用是用来辨识玩家身分，1P 为蓝色、2P 为红色、3P 为绿色、4P 为粉色。LIGHT BAR 的另一个作用是可以在游戏途中与场景互动，比如会随着场景改变颜色、或是以不同颜色提示玩家体力变化等等。前几代手柄上惯有的“SELECT”和“START”两个按键被整合到了“OPTION”键，新增的“SHARE”键可将玩家当前玩的游戏分享到互联网上。在触摸板的下方还有一个单声道扬声器，玩家亦可将带有麦克功能的耳机接到手柄上实现语音聊天功能。

纱迦：对PS4惟一的不满就是去掉了高大洋的开机音效，惆怅啊！

http://www.opoosoft.com

小身材大味道的PS Camera

不得不说，与 Xbox One 的 Kinect 相比，PS Camera 中所蕴含的技术含量是要少一些，它没有内置马达，玩家必须手动来调节角度，也不具有红外热感功能，在光线不足的房间内可能会出现辨识困难的情况，但它价格低廉、不强制玩家购买、重要功能一个都不缺，称得上是小身材大味道。

PS Camera 的外观如同是由 7 个小方块拼成的一样，但实际上只有连接电源线的那个小方块可以转动。它的体积为 186（宽）x 27（高）x 27（长）cm，重量仅为 183g。为了方便玩家将其安放在平板电视上，索尼还配套赠送了一个 T 字型支架，在支架横杆的右端有一个插口，可以与 PS Camera 相连，支架的竖杆有两个可以弯折的地方，完全可以很稳当地挂在电视上。

PS Camera 拥有 2 个高感度摄像头，能准确判断景深，



▲T型的支架，可以折成コ型。



并将解析度为 1280x800、60fps 的画面准确传递到电视上，延迟在半秒的可接受范围内。内建的 4 个麦克风，可以准确捕捉到语音聊天和声控命令，像是启动游戏或是截图等等。

不过由于 PS Camera 采用的是独特的输入端口，并不适用于除 PS4 外的其他设备，自然也没办法接到电脑上使用，估计很难会有更广泛的应用了。

使用篇

PS4基本界面解说

PS4 的系统界面名为“PlayStation 动态选单”，官方表示其设计理念源于：简单、直接、社群、整合以及个性化，而其实际上可以看作是 PS3 XMB 系统的改良版，图标也基本沿用 XMB 系统的样式，下面就为大家简单地介绍下 PS4 主界面中各个主图标对应的功能。另外，由于 PS4 首发地区只有美国，因此目前能提供所有服务的也只有美服，因此以下的基本界面解说以美服 PSN 为准。

PlayStation Store



这是玩家们都相当熟悉的 PS 商城，需要连接网络方可登入访问。玩家可以在商店中购买到各式各样的下载版游戏、游戏追加内容、高清宣传影像以及众多免费体验内容。PS4 的 PS Store 界面与 PS3 的 Store 变化不大，但总体感觉要显得更为大气一些，更为清晰的分类也让玩家在查找内容时一目了然。值得一提的是，由于 PS4 美版率先上市，因此目前除了美服以外，其他服务器均未开启 PS STORE 服务。

最新资讯



最新资讯菜单是 PS4 新增的功能，其实际上是一个集成操控 PS4 过程中所有提示信息的信息管理中心，这样玩家就可以一个窗口中浏览诸如奖杯、好友邀请、文字信息、游戏通知等各种资讯，十分直观，而且在系统设定中可以自定义允许在最新资讯窗口弹出的资讯以免受打扰。另外玩家还可以在此对下载以及上传的内容进行管理，PS4 最多支持 5 个进程同时下载，大于 5 个进程时其他进程也会自动进入等待状态。上传分栏指的是 PS Plus 会员独有的福利云端上传存档功能，只要在设定中打开了自动上传 / 下载，在游戏过程中进行保存时，游戏的存档就会自动上传到云端。

好友



好友界面相当于好友管理，对比 PS3 的好友管理界面集中性要更强，所有一切与其他玩家相关的操作都可以在这一个界面中完成。

讯息



在讯息界面中，玩家可以向其他玩家发送文字讯息。

八重樱：好想把PS4固定硬盘的那颗螺丝拿下来打磨一下做成耳钉。

http://www.opoosoft.com

派对

允许多名玩家同时进行跨游戏语音聊天以及文字聊天的功能，玩家在此可以作为主人创建派对邀请好友加入或是加入好友的派对一同畅谈。

简介

在简介界面中，玩家可以查看到自己的账户近期的游戏动态，还可以对自己的 PSN 账户的头像、个人资料以及隐私设定等进行自定义，在名为截取画面的子菜单中，玩家可以查看游玩过程中分享的截图以及内录影像，回味游戏时的精彩瞬间。

奖杯

在这里可以查看玩家在游戏过程中解锁的奖杯信息，还可以与其他玩家进行奖杯比对，一较高下。与 PS3 不同的是，PS4 的奖杯界面必需连接互联网方可进入。

设定

可以对 PS4 进行诸如 PSN 账户权限设定、影音设置、网络环境调试、登陆限制、系统升级等各种设定的入口。

电源

在电源界面中，玩家可以进行退出当前 PSN 用户、设定 PS4 待机状态以及关闭 PS4 电源等 3 个系统状态相关操作。

快捷菜单

在系统主菜单下方的是新增的快捷菜单，在快捷菜单中玩家除了可以很容易地找到最近游玩的游戏外，还有一些 PSN 的服务应用，下面就让我们来看一下这些应用分别有什么作用吧。

What's New

What's New 其实就是关于好友动态的列表，在连接网络后，将光标移动到此处就能看到好友们玩过一些什么游戏，解锁了哪些奖杯等信息，而且还能看到部分 PS Store 活动的资讯，每次开机后看看好友们的最新动态也是不错的选择。

游戏空间

PS4 的内置摄像头应用，需要配合 PlayStation Camera 使用，在这个应用中可以通过与机器人进行互动小游戏来了解 PS Camera 的基本功能。

网路浏览器

顾名思义，这个就是 PS4 用来浏览网页的浏览器，对比 PS3 的浏览器响应速度更快，操作起来也更加简便。

Video Unlimited

PSN 的影片点播服务，可以选择购买或租赁影片后进行观影。

Music Unlimited

PSN 的音乐点播服务，可以在此试听或购买下载心仪的音乐。

Live from PlayStation

在这里可以观看其他正在直播 PS4 游戏的玩家的实况，视频源有 Twitch 以及 Ustream 两个，但由于国情的原因，国内玩家只能收看 Twitch 源的直播。在观看直播时，玩家无法手动调整视频的画质，系统会自动根据你的网络状况进行画质的调整并选取最佳画质。

影视

这个界面中有很多视频网站以及电视直播的应用可供下载，在下载后就可以进入收看相应的内容，同样是由于国情的原因，这里的应用大部分都无法使用。

内容保存库

内容保存库相当于下载应用管理中心，玩家曾经下载的应用程序以及游戏都会在这里显示出来，当需要查找相应的程序时就可以在此一目了然，但此页面需要连接网络方可进入。

PS4系统全方位

通过前面的介绍，大家应该也基本了解了 PS4 系统主界面图标对应的各种功能，下面将着重地对一些 PS4 突出的系统相关内容进行详细的解说。

大幅优化的系统

得益于机能的进化，PS4 的系统对比 PS3 的 XMB 系统在响应速度方面可以说是大幅度提升，就算是在游戏的过程中按下 HOME 键呼出系统菜单也不会有丝毫的读取时间，在完成各种操作后恢复游戏界面也是秒读无误，再也不会出现以前 PS3 系统那种卡死半天都无法呼出

http://www.opoosoft.com

菜单的情况。另外PS4真正实现多进程管理，除非是玩家自己长按HOME键结束游戏应用程序，否则在游戏过程中，无论在主机设置中进行诸如更改网络设定还是更改显示设备输出设定，这些PS3时代需要退出游戏才能更改的内容在PS4中可以实现随时更改，简而言之，在游戏过程中无论对系统进行何种操作都不会影响玩家的游戏进程，实在是人性化的设定！



关于快捷菜单

新增的快捷菜单会呈一排状显示玩家所有的下载游戏、近期游玩的光盘游戏以及固有PSN服务应用，而且在每一个运行过的游戏图标上按方向键↓键还可以呼出一个下拉子菜单，在这个小小的子菜单中玩家可以直观地看到关于该游戏的几乎所有信息，比如游戏的近期游玩信息、卖场售卖DLC内容，甚至可以进行如直接进入多人模式等快捷操作。但是，这个快捷菜单无法手动分组，排序也是乱序的，也就是说玩家所运行过的光盘游戏、下载游戏以及PSN服务应用都会零乱地排列成长长一行，这样反而可能会为玩家寻找目标应用带来一些麻烦。要删除这些游戏图标的方法是在该图标下按下Options键，选择删除即可，但是只有光盘游戏可以删除图标，如果下载游戏选择删除的话会直接连同整个游戏一起移除，请玩家注意。

跨游戏派对功能

无法实现跨游戏聊天是一直以来PS3一个不小的缺点，因此PS4也顺理成章地加入了派对的功能，PS4的派对功能并非像PSV派对功能那种“伪”派对（在PSV派对中，玩家只能与在进行同一款游戏的好友进行派对聊天），而是可以实现跨游戏聊天的语音功能。派对功能最多支持8人，而且在派对中除了语音功能外还有派对内可见的文字聊天室，因此由于条件限制无法使用语音功能的玩家也不怕无法与朋友们交流。在派对界面中可以在游戏内语音以及派对语音之间切换，也可以对语音音量的优先度进行设置，当派对主加入其它新的派对中时，也会连同派对中的好友一起带走。在有派对功能后，以后PS4玩家间的交流必然会变得更加频繁，以前自顾自玩的封闭时代已经一去不复返了。

分享游戏的乐趣

分享是PS4设计时的一大理念，而在PS4中分享功能无处不在，在进行游戏时的任意时刻按下手柄的SHARE键都可以进行分享，分享的方式有3种，分别是图片、录像以及直播。首先介绍一下图片与录像的分享，图片与录像的分享的理念很好，但操作方式却有点复杂，当玩家在进行游戏时，实际上录像功能会自动开启，也就是



说当玩家玩游戏的时候是一直处于录像状态的，而当玩家在任意时刻按下SHARE键，系统会自动在硬盘中生成一张当前画面截图以及最近15分钟的游戏影像视频文件，当玩家回到游戏画面时，这个时间将重新开始计算。举个例子，假设玩家现在进行了60分钟的游戏，玩家分别在15分钟、20分钟、以及60分钟的时候各按下了一次SHARE键，那么系统将会生成3张图片以及3个视频文件，其记录的是15分钟、20分钟、60分钟时的瞬间截图和0～15分钟、15～20分钟以及45～60分钟的影像。那么玩家肯定会有疑问，那么是否可以只截图或是只录制视频呢？答案必然是肯定的，在默认操作下，长按SHARE键为仅截图，而快速点2下SHARE键为设置视频录制的起点，再按1下为结束录制，但总时长限制依然为15分钟。但是目前分享的图片与录像只能在PS4里浏览无法用U盘拷出。

直播功能必须在游戏中启动，在游戏的过程中选择直播后，玩家可以选择在Twitch或Ustream两大直播门户进行直播，而由于Ustream在国内无法使用，因此以下说明以Twitch视频源为准。在选择Twitch后，玩家可以直接用PSN注册邮箱快速注册Twitch，注册成功后就会进入直播设置界面，玩家可以选择是否采集麦克风语音和PS Camera中的影像，在简单设置好直播名称后就会直接进入直播界面，此时无论是PS4端通过Live from PlayStation还是电脑端直接登入www.Twitch.tv，通过搜索玩家设定的房间名就找到该直播观看。

我的账号我做主

在PS4系统中，玩家可以为自己的账号进入登陆权限，进入设定－登入设定中，选择通行码管理一栏就可以为自己的账号设置密码，这样奖杯迷就再也不用担心自己的账号被小伙伴不小心开坑了。如果忘记了自己的登陆密码也无需担心，在登陆输入密码的界面按Options键可以输入自己的PSN密码可以随时更改账号的登陆密码。拥有PS Camera的玩家还可以利用脸部识别功能来进行登陆，但这个功能噱头大于实用性，因此并不推荐。



哪尼：除了游戏，你很难看到别的东西。

http://www.opoosoft.com

PS Vita远程遥控

用PSV远程遥控PS4实际上是指玩家可以使用无线网络将PS4的画面输出到PSV上，这样一来就可以让出电视机来另作他用。用PSV连接PS4有两种，一种是透过主机的Wi-Fi无线模块连接，这种连接方法无需接入网络，只要在PS4系统设定-PSV连接设定中勾选“直接与PSV连线”即可，但这种传输方式的距离十分有限，因此并不推荐。第二种连接方法则是透过互联网进行连接，借助Wi-Fi无线网络传输距离理论上可以无限延伸。

无论是哪一种连接方式首先都需要在PSV以及PS4上都登陆同一个PSN账户，在PS4系统设定-PSV连接设定中选择添加设备，然后电视上就会显示一个有效时长为300秒的连接码。再从PSV中选择PS4联动应用（需要将PSV升级为最新版系统），并选择远程遥控，输入之前显示的连接码后即可成功连接。成功连接后，PS4的手柄会自动停止工作，改由PSV接管PS4的所有操作。PS4的画面转移到PSV后，画面虽然有一定的损失，但是总体来说还是比较完整地保持原有的效果，虽然PSV屏幕与电视输出的画面可能稍有所不同步，但是这并不会影响实际的操作，因为利用PSV遥控操作时，玩家观看的还是PSV的画面而不是电视的画面，因此并不会感到有什么问题。但毕竟是用无线网络传输的数据，所以多多少少会有一点点延迟，不过除非是操作要求很精确的游戏，否则这部分延迟基本上不会对游戏体验造成什么影响。在目前的测试中基本所有游戏都支持PSV远程操作，虽然PSV天生按键要少于PS4，但缺少的L2、R2、L3、R3会利用到PSV背触板的4个区域来弥补，不过在进行一些游戏时还是会有一点不便。

另外，虽然PSV可以Wi-Fi网络连接，理论上利用网络可以进行无限距离远程操作，但实际使用建议在进行远程操作时PSV与PS4最好是处于同一个Wi-Fi环境，这样能获得最佳的表现效果，如果非要进行跨网络远程连接，需要达成以下几个条件：

1：PS4不能关闭电源，PSV无法直接透过网络开启完全关闭的PS4主机。

2：PS4处于待命模式时可以使用PSV进行遥控操作，但需要进入设定-省电设定-设定待命模式中的机能-设定为可透过网络启动PS4的电源。

3：要进行网络连线，需要在设定-PSN-登陆为常用PS4-登陆中，将PS4绑定为该PSN的常用主机。

满足以上条件后，就可以真正实现PSV无限距离远程操作PS4，但这种操作对于带宽以及网络稳定度都有很高的要求，因此并不推荐。

声控操作

PS4的系统支持声控功能，把设定-系统-声控操作勾选后，使用主机附带的单声道耳机组或是PS Camera就可以使用声控功能，在主菜单界面，对麦克风说出“PlayStation”即可呼出声控菜单，此时可以直接读出游戏名字或是相关功能让光标直接跳转，十分便利，但对发音的标准性有一定的要求，不标准的话声控指令有可能无法被识别。当玩家更改系统语言后声控操作对应的语言也会自动更改，目前声控操作支持英语、西班牙语、意大利语、法语、德语、日语等6种语言，相信日后会通过更新支持更多的语言。

奖杯系统进化

要说PS3的奖杯系统最大的缺点，莫过于是同步速度过慢，造成这一原因很大程度上与PS3的奖杯设定有关，因为PS3的游戏奖杯是以一个奖杯包安装程序预装在游戏里面，每当玩家进行首次游戏，游戏的奖杯包就会自动安装在机器的硬盘里面，当玩家进行奖杯同步时再将奖杯数据同步到服务器中。但是，这些奖杯包有一定的大小，当奖杯累计到一定程度后，这部分的数据也会随之增多，如果玩家是一直有进行奖杯同步的习惯还好说，但如果是一台新机器要重新读取成千上万个奖杯的数据，要同步上三天三夜也不是什么稀奇的事。而PS4的奖杯系统可以说是得到了长足的进化，现在无论玩家有多少奖杯，只要与服务器稍作同步就能读取出所有的奖杯数据，而且对比好友奖杯也能瞬间读取出好友与自己的奖杯列表，表现令人十分满意。但是，不知道是出于防止修改还是什么的考虑，PS4版的奖杯界面必须连接网络查看，也就是说如果切断网络环境，除了无法同步以及对比奖杯外，就连自己的本地奖杯也无法查看了，不得不说这个设定十分奇怪，相信会对不少网络环境不方便的奖杯迷带来不小的不便，目前就只能希望日后通过系统补丁改进了。

另外，在PS4上查看奖杯还有一个小小的新功能，就是能看到



所获得奖杯的珍稀度，珍稀度被分为4个等级，不同的等级可以在一定程度上反映该奖杯的入手难度，举个例子，一个奖杯神作的白金奖杯由于获得率很高可能会被归类为“普通”级别，但一个难度极高的铜杯的有可能被归类为“极为珍贵”级别，如此对比可以理解为这个铜杯比这个白金的含金量更加高。虽然说这个功能略显鸡肋，但这个功能的出现在一定程度上能激励玩家趋向追求含金量高的游戏奖杯，而追求完成率的奖杯迷也能从这个系统中分析一款游戏奖杯完美的难度，例如一款游戏的白金率超过10%就可视其为奖杯神作。

PlayAsYouDownload功能



PlayAsYouDownload是PS4的新增功能，让玩家可以在购买下载版游戏时可以提前游玩，无需下载游戏的所有内容。只要玩家在购买游戏后，下载一部分资料后，就能提前开始进行游戏，在游戏过程中，剩余的游戏内容会在后台下载，官方公布PS4上的所有下载游戏都将对应此功能。开始游戏前所需要下载的游戏资料大少因应游戏的不同而有所不同，因而提前下载的准备时间也有所不同，玩家可以从下载进度条上获悉何时可以开始游玩。而部分游戏更可以拆分模式下载，比如《杀戮地带 暗影坠落》可以让玩家选择先下载单人战役或是多人在线模式，以节省完整下载游戏所消耗的大量时间。

时雨：这巧妙的做工，这反应速度，才是真正的次世代体验！

http://www.opoosoft.com

跨账户游玩与合购解惑



■解绑常用主机并试图离线运行时的提示。

PS4 为家庭用户提供了便利的跨账户游玩功能，具体表现为允许同一台主机内的不同账户游玩其他账户购买下载的内容，而且其他账户能获得与下载账户完全相同的体验，在线游戏功能、奖杯功能等也一个不漏，这样一来同一个“家庭”内的用户只要花一份钱就能获得多重享受，十分贴心。具体操作方法如下，下载账户只需要在设定 –PSN– 登陆为常用 PS4– 登陆中，将 PS4 绑定为该 PSN 的常用主机后，其他账户就可以跨账户游玩该账户的内容了。

这个时候也许有玩家就会有疑问了，那么我和小伙伴们合购了之后，我把下载账号借给他，然后登陆下载账号并把主机设置为常用，这样一来其他账号不就可以享受福利了吗？很抱歉答案是否定的，一个 PSN 账号只能最多绑定一台常用主机，而且解绑常用主机必须在被绑定的主机上操作或是在网页端操作，就算想要不绑定常用主机直接利用下载账号直接玩下载内容也是不可行的，因为在不绑定常用主机的情况下，下载内容也只能使用下载账号在联网的状态下进行，当断开网络或是连接网络但检测到其他用户想要运行游戏时，游戏都不能运行。总而言之，PS4 并不可以合购。

PS Plus共享福利

PS4 其中一个最大的改变就是进行线上多人游戏需要 PS Plus 会员资格，但是在国内有不少玩家是用美服账号开通 PS Plus，旨在此享受更为给力的下载内容，而自己的主账号却是港服或日服，那么这种模式是不是会因 PS4 而改变呢？无需担心，与前面提到的跨账户游玩一样，只要开通了 PS Plus 会员的账号将主机绑定为常用 PS4，主机内其他所有账号就都能够进行线上多人游戏。另外，单一主机最多可让 4 名玩家同时登入并进行多人联机。



安全模式

PS4 在长按开机键 7 秒后可以进入安全模式，在 PS4 的安全模式下，PS4 除了会像 PS3 长按开机键开机后一定将视频输出复位成最低的 480P 外，还可以在安全模式下进行系统升级、恢复主机出厂设定、重新构筑数据库以及格式化 PS4 等操作。值得一提的是，如果玩家想要用 U 盘文件升级 PS4 的话，则必须进入安全模式下方可操作，这一点要比过去 PS3 的 U 盘升级要稍微麻烦一些，但从安全角度来看却是一种进步。

如何更换硬盘

进入 PS4 时代之后，光是游戏的安装文件动辄就要几十 G，更不要提各种下载版游戏都会占用大量的硬盘空间，500G 显然是不够用的。怎么办？别担心，索尼支持玩家自己为 PS4 更换硬盘，操作简单即学即会，而且也不会影响到保修！一起来了解一下吧！

1. 首先你要准备一块硬盘 (废话)，新硬盘厚度不能超过 9.5 毫米，并且容量必须大于 160GB。常规机械硬盘或是固态硬盘都可以，如果玩家经济条件允许的话建议还是换成固态硬盘吧，进入游戏时的速度会快许多。

2. 将 PS4 面向自己平放后，双手按住镜面黑的盖子部分用力向左推，就可以将这块盖子取下。

3. 取下盖子后，硬盘及支架就会呈现在玩家面前。支架上有一枚刻有“△○ × □”图案的螺丝，将其拧下后就可取出原有硬盘，并插入新硬盘。

4. 登 陆 PS4 官 网 http://us.playstation.com/support/systemupdates/ps4/new-install/，下载名为“PS4UPDATE.PUP”的文件。

5. 准备一个有 1G 以上空间的 U 盘，在 U 盘内新建一个名为“PS4”的文件夹，并在该文件夹内再新建一个“UPDATE”的文件夹，将下载好的“PS4UPDATE.PUP”拷贝至“UPDATE”文件夹内。

6. 将 U 盘插到 PS4 上，并使用 USB 线连接上手柄，然后长按 PS4 的开机键 7 秒，直到提到第 2 声蜂鸣声，机器会进入到安全模式下。

7. 选择最后一个选项“替 PS4 格式化 (重新安装系统文件)”，经过短暂的等待之后，更换硬盘的过程就算是完成了。

8. 更换硬盘之后，玩家需要重新设置相关设定，如果更换硬盘前有下载过游戏的话也必须重新下载。



▲镜面黑的这块面板没有使用任何螺丝，完全是靠卡口与旁边连接的，所以很容易拆卸。



▲这颗刻有“△○×□”图案的螺丝很是“高大上”。

稀饭：习惯X360键位的玩家用PS4手柄玩FPS终于不会按错键了！

http://www.opoosoft.com

解答篇 对PS4有疑问？来这里寻找答案！

Q：港版PS4售价多少？包含了哪些内容？

A：港版PS4将于12月17日发售，售价3380港币，包括一台500G硬盘空间的PS4主机、一只DS4手柄、一条USB数据线、一条HDMI线、一副单声道耳机、一条1.5米长的电源线，玩家还可以购买同捆了PS Camera的套装，售价3680港币。



▲从左到右分别是：电源线、HDMI线、USB线、单声道耳机、说明书，后方是PS4本体和手柄。

Q：PS4支持哪些类型的输入/输出格式？

A：PS4支持HDMI输出、光纤数码输出、PS Camera专用的AUX输出、2个USB接口和网线插口。不支持AV输出格式。

Q：PS4的电源需要配备变压器吗？

A：PS4使用的是宽频电源，任何版本的PS4均无需变压器。

Q：PS4有什么办法能扩充存储空间？

A：玩家可以自行更换PS4的硬盘，更换的硬盘厚度不得超过9.5cm，容量须大于160GB。自行更换硬盘不会影响到PS4的保修，但是PS4不支持外接硬盘这一形式。

Q：更换电视或显示器时，需要像PS3那样重设画面吗？

A：PS4的HDMI输出会随着连接的电视或显示器自动改变，因此当玩家更换显示设备后无需再像PS3时代那样重新设置画面。

Q：购买港版PS4后，第一次开机也需要更新系统文件吗？

A：是的，港版PS4初次使用时仍需要将系统升级到最新版本之后才能享受完整服务。只要PS4处于联网状态下，系统就会在底层自动下载最新版本更新文件，此时并不会影响到玩家玩游戏。如无法联网更新，也可以登陆PS4官网下载更新文件，将其拷贝至U盘中，进入PS4的安全模式后更新系统，具体操作与更换硬盘时相同。

Q：PS4会出现锁区的情况么？

A：目前并没有任何游戏版本存在锁区限制的情况。

Q：DS4手柄充满电所需的时间是？能续航多久？

A：DS4手柄充满电所需时间大约为2小时，官方并没有给出明确的续航时间，只说与PS3的手柄差不多，那么理应在30小时左右。

Q：DS4手柄有其他颜色可选吗？

A：熔岩红和海浪蓝两种颜色的DS4手柄将和港版PS4一起同步上市，售价468港币。

Q：PS Camera值不值得购买？

A：在现阶段PS Camera支持的游戏非常有限，如果不是很想尝试《游戏空间》或《Just Dance 2013》的话，小编建议暂时先不必购买。

Q：PS3用户和PS4用户能一起语音或视频聊天吗？

A：不能使用语音或视频聊天形式，但可以使用文字聊天。

Q：PS4最多可以创建多少个用户账户？

A：PS4最多可以创建16个用户账户，并可以同时最多登入4个账户。

Q：设定常用PS4是什么意思？这样做有什么意义？

A：设定常用PS4实际上就等于PS3与PSV的硬件认证，只是PS4现在只支持1台主机的认证。而PS4的认证并不像PS3那样为了认证而认证，设定常用PS4不仅能保证本账号所有的下载内容能在本机上正常运行，而且能为本机其他账号带来跨账户游玩的福利，同时PS Plus会员也能通过此方式分享给其他账户。

Q：PS4可以外接U盘吗？

A：可以，但目前PS4外接U盘只能用于拷贝游戏存档，并不支持读取U盘内的内容，也就是说像PS3一样浏览U盘里面的图片、音乐以及视频等功能暂时还无法实现。

Q：PS4可以看蓝光/DVD和运行CD光盘吗？

A：PS4在通过系统更新升级至1.50以上版本后就能支持蓝光与DVD的直接播放，但PS4并不支持CD光盘的播放。

Q：在PS4中，我可以更改我的线上PSN ID吗？

A：不能，但PS4主机除了可以将PSN ID显示给朋友之外，还可以自定义要显示给好友的ID名称，也算是一种变相的改名功能。

Q：PS4可以关机下载吗？

A：PS4并没有真正意义上的关机下载，但在待机状态中只要保持网络连接状态，先前未完成的下载内容会保持下载。

Q：PS4的网络浏览器功能如何？

A：对比PS3的网络浏览器，基于名为“Webkit”技术开发的PS4浏览器在响应速度以及兼容性上都有大幅度的提升，而且快捷键的设计也十分科学，一定程度上能比肩直接用电脑浏览。但是，PS4的浏览器无法浏览在线视频，比如登陆优酷、土豆等国内视频网站时，会因缺少Flash插件而无法播放，而且这些FLASH插件也不支持直接安装在PS4上。

Q：PS4主机的PSN好友数量上限是多少？

A：PS4的好友数量上限是PS3的20倍，也就是说最多可添加2000名好友。但由于PS3仅支持100名好友，如果玩家在PS4主机上的好友已超过100名，那么当玩家使用PS3时，系统会自动过滤好友名单，只显示上限的100名。

Q：PS4能像当前PS3主机一样更改个性化动态主题吗？

A：不能，目前PS4无法更改任何主题。

Q：PS4向下兼容PS3游戏吗？

A：不能，PS4不向下兼容任何PS系主机的游戏。

Q：PS4主机是否需要保持网络连线才能进行游戏？

A：不需要，PS4主机不需要联网也可以离线进行游戏。但有一种情况除外，那就是如果玩家购买了下载游戏，并从一台没有绑定常用主机的PS4上下载了该内容，如果该账号想要在这台主机上游玩该下载内容，每次启动时都必须连接网络通过网络认证身份方可游玩。

Q：假如我的朋友借给了我一张光盘版游戏，在试玩后我决定购买该游戏的数字版，那我是否可以跳过下载程序，直接沿用光盘版游戏安装的档案？

A：不行，这种情况下玩家必须将光盘版的安装内容全部删掉，再重新完整下载下载版方可游玩。

Q：我在PS3或PSV上购买的PS+会员会籍也适用于PS4吗？

A：是的，PS+会员资格是各主机间通用的。

Q：PS+会员在PS3、PSV和PS4上享受的服务有何不同？

A：具体请参照下表

系统服务

功能	PS3	PSV	PS4
多人联机	PSN免费	PSN免费	仅限PS+会员
自动下载游戏更新	仅限PS+会员	仅限PS+会员	PSN免费
云端保存存档	仅限PS+会员	仅限PS+会员	仅限PS+会员
自动同步奖杯	仅限PS+会员	仅限PS+会员	PSN免费
自动下载系统更新	4.50版本后均可	有待版本更新后实现	PSN免费

游戏服务

功能	PS3	PSV	PS4
即时游戏集*	仅限PS+会员	仅限PS+会员	仅限PS+会员
独家优惠	仅限PS+会员	仅限PS+会员	仅限PS+会员
折扣优惠	仅限PS+会员	仅限PS+会员	仅限PS+会员
游戏试玩	仅限PS+会员	不适用	仅限PS+会员（但目前暂无此服务）

（即时游戏集是指不需额外付费，就有定期更新的精选游戏独家供PS+会员游玩。港版PS4发售时，即时游戏集中的PS4游戏将包括《RESOGUN》和《Contrast》。）

Q：我听说PS4有严重的质量问题？假如真遇到机器发生故障我该怎么办？

A：现阶段PS4的故障问题主要是集中在“死亡蓝光”上，即开机后机身上的LED灯持续闪烁，屏幕无法显示任何画面。索尼不久就发布报告称出现“死亡蓝光”的概率大约只有1%，只是对于玩家们来说一旦摊上这1%，就彻底悲剧了。目前关于“死亡蓝光”的成因索尼还在调查中，假如玩家真遇到了这一问题，可以先尝试一下以下几种修复手段：

1. 更换一台电视或显示器看看。
2. 检查电视和PS4的HDMI端口、以及HDMI线是否有损伤（保险起见请大家使用原装索尼HDMI线）。
3. 长按电源7秒直至PS4完全关机，取下电源线，检查插头等处是否有损伤。
4. 长按电源7秒直至PS4完全关机，取下镜面黑的面板部分，重新插拔一次硬盘。

假如尝试了上述全部方法仍不能令PS4正常启动的话，那就基本只剩返厂这一条路可走了。考虑到维修或换机的难易度，建议玩家们还是选购港版机比较稳妥。

鱼腩

鱼腩：踉跄的华丽。

http://www.opoosoft.com



《杀戮地带 暗影坠落》是PS4为数不多的首发大作之一，同时也是次世代首款FPS大作，它承载着不少玩家对次世代画面的期待。而在实际游戏中，游戏的表现也十分不俗，出色的光影效果以及充足的帧数也对得起次世代之名。然而游戏的部分设计比较粗糙，比如敌人的AI偶尔会短路，又或是游戏的目标提示不够明确让人容易卡关等，略有赶工之嫌，但总的来说，《杀戮地带 暗影坠落》依然是PS4首发游戏中最好的选择，推荐各位有意向在近期购机的玩家入手。下面就为大家介绍一下单人战役以及多人模式的一些基本系统与操作。

文 伽蓝 美编 NINA

PS4 首发游戏评测

杀戮地带 暗影坠落	SCE	主视角射击
PS4 Kiilzone：Shadow Fall		美版
2013年11月15日	本地1人，在线2~24人	59.9美元
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

基本系统介绍

声纳探测系统

在游戏中长按方向键右键可以发动声纳探测系统，在探测的过程中周围的敌方目标都会以橙色高亮显示，活用这个系统可以探索过程中先发制人而不被敌人发现，而在热战对抗中也能利用这个系统准确地捕捉敌人当前的位置。但是要注意，声纳探测系统在使用时要注意长按的时间，虽然长按时间越久，可以探测的范围就越大，但超过一定时间后声纳探测系统会出现过载的情况，过载后声纳探测系统不仅会进入一段长时间的冷却恢复时间，而且还会发出很大的响声，如果附近有敌人的话就会因此而直接触发警报，因此需要慎用。



快速双杀

这次《杀戮地带 暗影坠落》的近战杀敌效果十分炫酷，而在潜入状态下如果附近有2名敌人更能发动更为华丽的快速双杀，具体发动方法为接近敌人或空降到其中一名敌人身上的过程中按下R3键杀死一名敌人，随后立即根据提示再按下一次R3键就能用飞刀刺穿另外一名敌人达成双杀，这在一些不想被敌人发现的状态下显得尤为好用，为游戏的潜入带来更多的可能。



“猫头鹰”无人机

名为猫头鹰的无人机是《杀戮地带 暗影坠落》的特色战斗系统，这台无人机的应用可以说是贯穿了整个游戏的流程，活用各种能力能对攻关制胜带来不小的帮助。猫头鹰无人机活用了PS4手柄触摸屏的操作，在手柄的触摸屏上向上、下、左、右4个方向滑动分别对应攻击、防御盾、脉冲震荡以及速降等4个操作，但其实用手柄触摸屏滑动后只能选定该功能，实际上该机能还是要按下L1键激活方可发动，而无人机对应的功能如下。

攻击指令

滑动触摸屏↑方向选定的指令，发动后无人机会朝十字光标的位置飞行，并攻击沿途的敌人，虽然攻击力不算十分高，但能很好地起到吸引敌人注意力的作用，比如玩家可以躲在隐蔽的位置向无人机发出攻击指令，待敌人攻击无人机时迅速掏出枪来攻击敌人，大大减轻战斗的压力。



防御盾指令

滑动触摸屏↓方向选定的指令，防御盾是十分好用的一个指令，在发出指令后，无人机会张开一面扇形防护墙，敌人的子弹无法穿越这面防护墙，但玩家的子弹却能轻松穿越防护墙攻击敌人，这一功能在面对复数敌人时尤为好用，在一些没有掩体的位置借助防护盾的功能也可以轻松应对。



©Sony Computer Entertainment Inc.

http://www.opoosoft.com

脉冲震荡

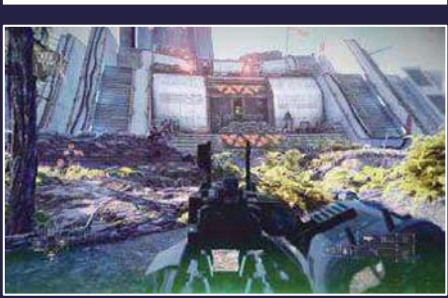
滑动触摸屏←方向选定的指令，发动后无人机会飞向光标指示的位置，将附近所有敌人和机械震晕，使他们暂时失去作战能力，还能使隐形敌人显影。

速降

滑动触摸屏→方向选定的指令，实际上速降指令并非一种用于战斗的功能，它更多地是在探索和解谜的过程中让玩家快速从高处到达低处，除此之外基本上没有什么作用，而且就算玩家不在触摸屏上滑动→方向，在高处指向低处时屏幕也会自动提示可以按 L1 速降而下。

肾上腺系统

在游戏中可以拾取到一些肾上腺素包（Adrenaline），在身上拥有肾上腺素包的状态下按下方向键←键可以在一段时间内发动时间变慢的子弹时间，这样就能更轻松地度过一些难度较高的战斗。另外，当身上拥有肾上腺包时，在不幸被击倒后还可以借助肾上腺包作为媒介，让无人机将玩家复活，因此长期保持身上至少拥有 1 个肾上腺素包十分必要。



多人模式

模式介绍

由于本作的多人模式支持自定义房间，因此不同的玩家战局玩法并不尽相同，以下是 9 种官方模式设定下的玩法，玩家可以作为参考。

New Recruits

为刚开始游玩多人模式的玩家准备的模式，只能使用部分能力与武器，而且只有抢点与 Search&Destroy 2 个玩法。

Classic Warzone

系列经典的战区模式，战区模式实际上是一种混合其他玩法的模式，在战区模式中玩家要与对手在团队死斗、夺旗、抢点以及 Search&Destroy 等 4 个模式中进行对抗，率先取得 5 小局胜利的一方获胜。

24 Player Team Deathmatch

最多支持 24 名玩家的团队死斗模式。

Search&Destroy Only

顾名思义就是只有 Search&Destroy 玩法的模式，玩家双方需要相互扮演进攻方与防守方，炸毁对方目标或阻止对手炸毁我方目标，最多支持 16 名玩家，限制时间 20 分钟。

Capture King

拥有 3 种抢点玩法的模式，最多支持 24 名玩家同时竞技。

24 Player Warzone Semi-HC

可以看作大型战区模式的玩法，此模式下可以选用所有武器、能力，玩家的血量会变少，同样是率先取得 5 局胜利的一方获胜，同时率先杀死 100 名敌人的一方也能获得胜利。

Cloak and Dagger

只能使用近战武器进行攻击的欢乐模式。

TDM Hellcore

低血量、低弹药量的专家模式，没有无人机，而且生命数有限制。

Team Tactical Combat

低弹药量，并且开启友军伤害的真实战术模式，因此在开火时需要格外留神。

职业介绍

本作中只有侦察兵（Scout）、突击兵（Assault）以及支援兵（Support）3 个职业，但是每个职业的职业技能数量锐增，因此在不同技能配搭下反而会有比系列以前作品更加丰富的体验，下面就为大家介绍 3 个职业对应的技能。

侦察兵技能	
Tactical Echo	高亮所有敌人，包括敌方无人机单位。
Cloak	获得隐身能力，使一定距离范围外的敌人无法看见自己。
Emergency Teleport	即时传送到地图上随机的位置，使自己能及时从战斗中脱险。
Stun Drone	激活后可以致盲一定范围内的敌人。

突击兵技能	
Nano Shield	竖起一面刀枪不入的护盾进行防御，但我方子弹可以穿透护盾攻击敌人。
Speed Dash	短时间内移动冲刺速度大幅提高。
Stun Blast	发射一股冲击波使附近的敌人致盲并迷失方向。
Drone Buddy	召唤无人机为我方作战，这些无人机会自动攻击敌人。

支援兵技能	
Revive Drone	复活我方倒地友军。
Spawn Beacon	装备后能快速地回归战场。
Turret	安置一门能自动攻击敌人的炮塔。
Air Support	召唤一下能够在空中飞行的无人机为我方作战。
Supply Box	发动后可以在任意位置放置一个能够恢复所有体力的箱子。
Support Teleport	即时传送到一个与敌人交火中的友军身旁，以协助其进行战斗。

综合评价



■网战可要全力以赴，否则被对手羞辱的很可能会是你哦！

作为 PS4 的首发游戏而言，《杀戮地带 暗影坠落》在画面表现上确实很好地将 PS4 机能强大的一面呈现出来，绚丽的光影效果、清晰可见的纹理效果、精细的远景糅合下的高素质画面仍能保持极为充足的帧数，这也为其他同类游戏建立了一个基本的标准。但是抛开画面因素，单凭游戏素质而言本作更像是一个赶工的半成品，首先流程中有不少探索要素，但大多数时间游戏不会对接下来要前往的地方作出任何的提示，而且地图又相对较大，导致经常会出现不知去往何处的窘况白白浪费大量探索时间。新增的无人机功能略显鸡肋，操作也有点为了使用手柄触摸屏而使用的嫌疑，有很多时候玩家根本就忘记了无人机的存在，就算直接“突突突”一路杀到最后也毫无问题。剧情方面也显得亮点不足，抛开相对俗套的剧情不说，剧情的交代在过场中并没有好好展现，反而在游戏过程中通过对白的形式逐步陈述，抛开语言的障碍不说，就连字幕也小得不像话，实在让人难受。多人模式可以说是不过不失，虽然对比 3 代，5 个可选职业被缩减到了 3 个，但取而代之的是用更多的技能搭配衍生出各种更具个性兵种风格，这种改变值得肯定。《杀戮地带》系列”网战的经典模式被一一保留，特别是不到最后一刻仍难定胜负的经典模式“战区”依旧出色，玩家也可以通过自定义房间设定的方式来改变对战玩法。而最值得称赞的莫过于游戏多人模式的网络质量，就算和老外连线也丝毫不觉得有任何卡的情况，十分流畅，似乎需要 PS Plus 会员方可联机的改变确实让 PSN 的网络质量带来了改变（笑）。



◀一些即时演算的过场效果让人肾上腺素迸发。



◀游戏的光影效果绝对是顶级水平。

黄金眼总分 23分



7 在PS4首发初期软件阵容匮乏的情况下，《杀戮地带 暗影坠落》还是值得一试的，毕竟这也是PS4当前最次世代范的游戏，没有之一。



8 KZS毫无疑问是今年每个PS4玩家必备的炫机大作，不过比起好看不好玩的战役来，还是建议直接打网战乐趣更多。



8 比起主角，我怎么觉得无人机才是真正的光环加身，又能杀人又能放电群体昏迷还能开盾，被打坏了还会自我满地复活，加个人脑足以战翻一切海尔刚星人啊！

http://www.opoosoft.com

KNACK		SCE	平台动作
PS4	KNACK		美版
	2013年11月15日	本地1～2人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

PS4 首发游戏《KNACK》是 SCE 日本工作室制作的一款卡通奇幻风格的平台动作游戏，在 PS4 公布初期就曾亮相。游戏的基本理念是打造一款 PS4 时代的《古惑狼》，同时展现出新主机的物理机能。不过本作在国外媒体中的评价分歧很大，最高 84 分，最低 30 分，难免让人对其素质心生怀疑。在接下来的评测中，我会尽量为大家介绍游戏的全貌，毕竟这是港版 PS4 首发游戏中惟一有简体中文的光盘版游戏，相信玩家需要更具信息量的购买参考。

文 胜负师　美编 NINA



操作与技能

《KNACK》是一款比较复古的平台动作游戏，操作十分简单，□键攻击、× 键跳跃、○键放必杀技、右摇杆冲刺，别的就没了，很容易上手。其中冲刺相当于闪避，但是没有无敌时间，而必杀技需要击碎日长石（黄色水晶），增加必杀技能量后方可使用，最多累计三个。按下○键为启动必杀技，追加一次按键会有三种不同的效果。○・○为大围范的冲击波；○・□为持续时间比较长的龙卷风；○・△为远程攻击，最多可自动锁定三个目标。化解战斗难点时，必杀技能起到非常重要的作用。

主角 KNACK 可通过吸附神器零件来让身体变大，最小时只有几十公分高，最大时能有十几米，同时体力槽和攻击力也会随之提升，但这种效果不是永久的，基本上都是剧情需要。在部分关卡中，KNACK 还可以和冰、木头、铁矿进行融合，并会多出一段额外的体力槽。冰 KNACK 会被晒化、木 KNACK 会着火、铁 KNACK 会受磁力机关影响，都是很有趣的设定。

除此之外，KNACK 便没有通常意义上的技能成长要素，也没有多彩的武器系统，只靠一双拳头打天下。好在游戏中可以利用简单的按键组合，使出实用的技巧，比如冲跳组合可用于快速移动；攻击动作中的硬直可以用跳跃或冲刺取消；冲刺的硬直则可以用跳跃取消等等，用熟了之后格外爽快，这一点得益于游戏美式外表下的日式手感。

流程与模式

本作的故事模式共分 13 章，每一章又有 2 至 5 个小节组成，共计 50 小节！一周目通关一般在 10 小时左右，流程长度还是挺厚道的。游戏是传统的线性推进方式，一般安排两三个战点之后会有检查点，但是如果中途退出，那么就必须从这一小节的起点重新开始，这一点需要注意一下。本作流程的安排比较慢热，而且一开始的场景亮点也不多，大约进行到四分之一时才渐入佳境，中后期的关卡也明显比初期精彩，那些打低分的媒体估计没能坚持到第一场 BOSS 战吧……虽说关卡比较多，但是大型 BOSS 战一共只有 4 场，感觉有些小器，好在每一个 BOSS 的设计都还比较有特色，并安排了“全 BOSS 无伤”和“HARD 难度以上任意一场 BOSS 战无伤”这样的奖杯供玩家挑战。

对于没有通关的玩家来说，能体验的游戏乐趣会少很多，因为必须通关一次后才能开启“章节选择模式”、“时间挑战模式”和“斗技场模式”。在章节选择模式中选关的话玩的只是当前 1 小节，完成后会就直接回到选关画面，因此其主要功能是方便玩家补一些特定关卡才能取得的奖杯。时间挑战模式和斗技场模式的目标是全 5 星评价，无伤和用必杀技干掉敌人都有额外的加分，基本上斗技场模式只能顺利打通全部关卡就能拿到 5 星评价，而时间挑战更有技巧性，不光是要够快，还得把握好必杀技的使用时机，且尽可能无伤过关，趣味性和挑战性都很不错。

由于游戏一开始只能选择故事模式，没通关之前，自然会有模式、玩法匮乏的错觉咯！



收集要素

游戏中的收集要素分为两个部分，一种是装置的零件，集齐一个系列的零件就能拼成一个特殊装置，为玩家带来一些有益的效果。例如近接神器或隐藏房间就会有提示，增加日长石能量的取得量，每打出 8 连击就能增加攻击力的连击显示器等等。还有一种收集是水晶神器，收集一定数量可以开启特殊皮肤，每种皮肤的 KNACK 都有特殊能力，特定的奖杯。

所有的收集只能在隐藏房间里开宝箱获得，而且拿到的东西是随机的！一遍流程中的全部宝箱为 68 个，但是各种装置零件加起来有 40 个，还有 90 个水晶神器，也就是说最少也得通关两次才能收齐。比较麻烦的是，二周目时不

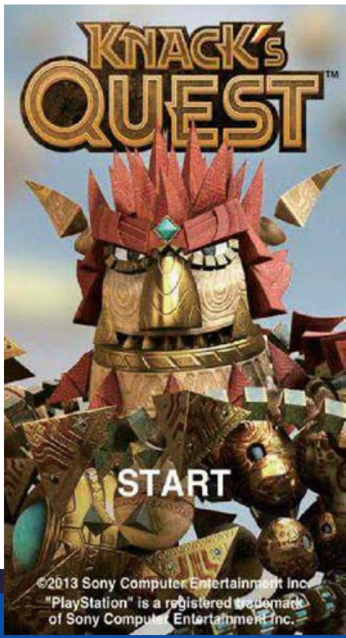
©Sony Computer Entertainment Inc.

http://www.opoosoft.com

能改难度，跨难度的收集数据不继承。比如我一周目打了 HARD，只能接通关存档开始 HARD 二周目，继续刷收集。更麻烦的是，选关不能用来补收集，选关时进入的隐藏房间都是空的！这种另类的设计和所谓奖杯神作相去甚远。

好在游戏安排了两种辅助收集方式，一种是可以和你好友列表中的玩家交换部分装置零件，当然你的好友必须玩过《KNACK》，并获得过一定数量的收集要素，条件有点苛刻，基本算是聊胜于无。还有一种比较有意思，玩家可以用苹果设备去 APP STORE 的美服、港服、韩服等服下一个叫《KNACK'S QUEST》的免费游戏，这是个规则简单的三消游戏，并且对应中文。游戏节奏有点慢，不过打过所有关卡就可开启无尽模式，几分钟拿 100 万分妥妥的。

在游戏中获得一定分数就会升级，每次升级都能随机获得一个零件或水晶神器，只要用自己的 PSN 账号登陆，就能把获得的道具传到 PS4 上。在 PS4 游戏时按暂停，选第三项就有接收不重复的道具。虽说有些运气成分，不过推荐有意购买 PS4 并游玩本作的玩家现在就先下载这个小游戏，没事儿花几分钟玩两把，到时应该可以节省不少时间。





难度设置

关于《KNACK》的难度，是最让我意外的一点。因为我和我的小伙伴们分别在 E3、TGS、香港发布会等多个场合试玩过《KNACK》，大家的共识就是 :"这是一个奖杯神作。" 浑身积木的主角也是一股浓浓的“乐高范儿”，可万万没想到……



HARD 难度通关花了我 11 个小时，虽说没细数，但估计死了不下 150 回。在这个游戏里，一般的杂兵只要两三拳就能解决，但是，与你体型均等的敌人在 HARD 难度下几乎都有将你一击致死的招式。尽管 KNACK 变大了体力槽也会变长，但与此同时敌人的量级也在变化，所以整个流程总是处于不是你秒人就是人秒你的状态，容错率很低。高难度下任何失误都足矣致命，总之就是各种死。最丧心病狂的是，HARD 居然还不是最高难度。

游戏一开始可以选择 EASY、NORMAL、HARD 三个难度，必须通关 HARD 才会开启 VERY HARD 难度，从这一点来说，一周目选 HARD 算得上是正确的选择。

说实在的，本作的难度差异做得挺用心，EASY 和 NORMAL 基本上人人都能玩，不会有什么挫败感，不同难度间的场景细节也有不同，低难度的一些平台上甚至还做了防止掉下去的围栏。而高难度不仅仅是提高了敌人的伤害，敌人的攻击欲望、速度还有机关的速度也都增加了，绝对硬派，绝对核心向！

虽说这游戏的高难度一般人很难把持得住，但系统还是开了个后门，那就是双打。2P 角色的体力机制与 1P 差别很大，挂掉了也能无限复活，适合家长带得孩子，玩家带着恋人一块玩儿，被高难度折腾得死去活来的同学也找到了救命稻草，算是游戏中最体贴的一个设定。

综合评价

《KNACK》的评批者主要是把矛头指向了画面，“都次世代了，这样的画面怎么拿得出手？” 本作的画面的确不够惊艳，而且游戏的开始阶段比较平淡，场景变化较少，但在大量物体的实时演算、多种材质和特效的运用等方面，还是体现出一些次世代的机能进化。只是受题材所限，又是完全的新面孔，对于被脚本演出惯坏的评论圈来说，如果没能坚持到第二个小时，打出 5 分左右的低分也就不奇怪了。

SCE 日本工作室不缺乏创意，但在技术上一直鲜有突破，比如实际游戏时，帧数还比较稳定，但是一到过场动画帧数就会突然降下来，前后一对尤为明显。虽不影响游玩操作，但很容易被人吐槽。而且美术风格也不讨巧，不日式也不美式，巨大 KNACK 的样子不说讨厌吧，应该也很少有人能喜欢得起来，倒是小 KNACK 还挺可爱的。

在深入体验过后，个人觉得《KNACK》还是有不少可取之处的，但却因为 PS4 首发独占游戏太少而被推到了风口浪尖。首发游戏的尴尬便是其不可承受之重，在对次世代期待已久的媒体眼中，所有的缺点都会被无情地放大，《杀戮地带》这种级别的游戏尚且如此，何况是一款貌似低龄向的卡通游戏呢？或许正是 PS4 首发独占少的原因，不少玩家还是有意愿去尝试这类新作品的，但不排除有人被媒体低分所吓退。比较有趣的是，《KNACK》在普通用户中的口碑并不差，亚马逊网站上有八成购买者给出四星和五星好评，似乎是要将“低分信自己”贯彻到底。

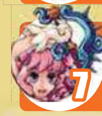




黄金眼总分 21分


7 据一旁观看的小伙伴们反映，在我不断前进（阵亡）的过程中，他们感觉到了游戏所带来的……“快乐”。

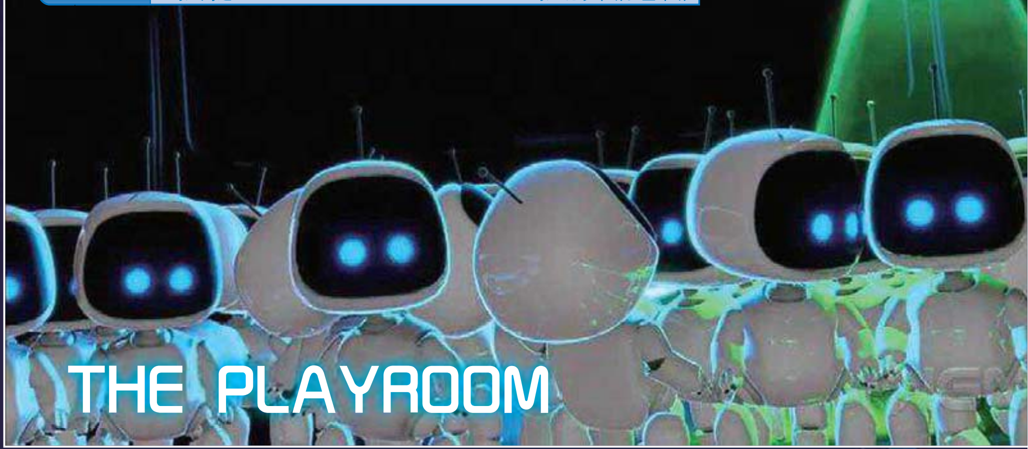

7 要不是首发游戏，评分应该还能高点儿。小孩子觉得太难，大人又觉得太幼稚，感觉定位没找好啊！


7 小时候的KNACK好萌好可爱，不过好脆。以为长大了就厉害了，结果还是一样！这是人生的寓言吗？

http://www.opoosoft.com

文 八重樱 美编 NINA

游戏空间	SCE	模拟经营
PS4	THE PLAYROOM	美版
	2013年11月16日 本地多人	0美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄



到底是个啥？

《游戏空间》是 PS4 内置的一款互动游戏，虽然游戏本身并不需要花钱购买，但必须配合 PS Camera 才能正常使用。它主要是利用扩增实境技术（也就是通常所说的 AR 技术）来实现玩家与屏幕里的机器人们的交叉互动，玩家在游玩时可以充分体会到 DualShock 4 手柄所带来的全新娱乐方式，既可以视其为一款游戏，也可以当做是个手柄的使用教程。有趣的是，《游戏空间》还加入了奖杯元素，虽然没有白金，但却有 7 铜、4 银、1 金，在不久的将来还将陆续推出两个 DLC“玩具制造器”和“我的外星人玩伴”，同样各有 3 个铜杯。

我要怎么玩？

PS Camera 是必须的，港版 PS Camera 的售价为 468 港币，玩家也可以购买“PS4+PS Camera”的同捆版，官方售价为 3680 港币。将 PS Camera 接上 PS4 并正确摆放在电视前后进入游戏，摄像头就能自动捕捉到玩家的身影。将手指放在手柄的触摸板上向上方滑动开启 AR 菜单，左右滑动触摸板可以选择三种游戏方式，分别是：

跟ASOBI玩

快速滑动触摸板，一定时间后就可以召唤出名为 ASOBI 的互动机器人，它相当于是一个电子宠物，玩家可以和它进行互动，比如摸它的头它会开心、长时间不理它它会露出寂寞的神情，假如对它拳打脚踢的话，ASOBI 还会生气，使用火、冰、电击来惩罚坏心眼的主人，但假如此时 PS Camera 同时捕捉到多位玩家的身影的话，那么 ASOBI 就有一定概率攻击错误的目标，而玩家在 ASOBI 出手攻击的瞬间移动的话还有可能回避掉攻击，ASOBI 就会露出困惑的神情，非常可爱。





AR机器人



这个游戏的设计理念是 PS4 的手柄并不单单是一个控制装置，更是一群小机器人们的居所，向下滑动触摸板，游戏画面就会拉近至手柄内部，大家可以看到原来在 LIGHT BAR 的后方空间内是有一群可爱的小生物们存在的，LIGHT BAR 相当于它们房间的窗户，挡住 LIGHT BAR 的位置房间内就会漆黑一片，手柄的左右按键是房间的吊灯，按下就会发光，并且会出现节奏鼓点，小机器人们就会跟着鼓点跳舞。在动态感测、双驱动器和单声道扬声器的合力之下，一切都显得是那么的真实。

向上滑动触摸板，还可以将小机器人们从手柄中释放出来。它们虽然不像 ASOBI 那样能和主人作出多种互动，但数量众多并且会到处乱跑，像一群不听话的孩子们，时不时地还会跑来抱住玩家们的大腿，上演“土豪我们做朋友好不好”的闹剧。不想再跟它们玩的话，只需要按下触摸板，手柄就会变成吸尘器，将小家伙们吸回家中。





AR曲棍球

这是经典游戏《乒乓球》的进化版，区别在于玩家可以移动手柄来令桌面拉伸变短或是扭曲形状，由此一来球的运动轨迹也会变幻莫测更难把握。任何一方先赢 7 个球就算获胜，ASOBI 会为胜利者送来香槟庆祝，手柄就会化为香槟瓶，首先猛烈晃动手柄可以听到里面香槟的水声，再向上划过触摸板开启木塞，香槟就会从手柄中喷出！





综合评价

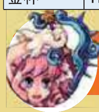


第一次在编辑部内玩《游戏空间》时，引来了一大群编辑们围观，可说是盛况空前，每进入一个小游戏大家都会由衷地发出惊叹，与 ASOBI 互动时的笑声也不绝于耳。正如这款游戏的制作人 Nicolas Doucet 所期望的那样，《游戏空间》创造出的是一种简单的快乐，没有复杂的系统和操作，甚至不需要任何游戏经验，轻轻松松就实现了老少咸宜全家同乐的效果。同时，《游戏空间》也是一块探路石，为游戏开发者们指出了未来 PS4 游戏的一个制作方向。

但是同所有模拟经营类游戏一样，《游戏空间》虽然能在短时间内带给玩家们欢乐，却并不具备长久生命力。在将全部项目体验过一次后，似乎就难以再对它提起兴趣了。尽管索尼在今后还将陆续推出 DLC 服务，但恐怕许多玩家在拿完奖杯后仍会将之束之高阁吧？虽然我们也不能对一款免费游戏过多奢望什么，但我们也并不希望在 PS4 发售热潮退去之后，《游戏空间》变成一个占用 PS4 硬盘的无用存在……

奖杯一览

类型	名称	描述
铜杯	认识你真好！	把ASOBI叫出来
银杯	以牙还牙	打了ASOBI后受到还击
铜杯	亲爱的，我回来啦！	放着ASOBI不管后再回到他身边
铜杯	哇！	和AR机器人一起玩“遮眼游戏”
银杯	横冲直撞	让AR机器人冲过头撞到屏幕
铜杯	秘密夜总会	为AR机器人打灯，与他们共舞
银杯	熄灯！	把AR机器人房里的灯关掉
铜杯	预备～起！	在AR曲棍球项目中显示球场
银杯	超级拉力！	连续对打超过十次
铜杯	疾速快感！	攻击力爆发得分
铜杯	电视没事吧？	开瓶庆祝时洒满屏幕
金杯	THE PLAYROOM大师	获得所有THE PLAYROOM的奖杯



上手容易、玩法新奇，体验感很不错。希望DLC内容能及时跟上，维持游戏的生命力。

推荐度 7.0

©Sony Computer Entertainment Inc.

http://www.opoosoft.com



索尼在 PS4 公布初期便承诺，PSN+ 服务每月都将赠送下载版的 PS4 游戏，原本首发的《驾驶俱乐部》延期，这款《光电战机》就挑起了下载游戏的大梁。今年 TGS 时，这个“酷炫小飞机”就非常吸引我，短短一个小时的媒体试玩时间，我差不多花了 20 分钟在它身上，当时就感觉本作很有下载游戏的神作相，而且很可能作为 PSN+ 的免费游戏赠送给初次体验 PS4 的玩家。现在看来，这两点都猜中了！一起来看看这款目前 PS4 评分最高的下载游戏，甚至还是评分最高的独占游戏有什么过人之处吧。

文 胜负师　美编 NINA

光电战机	SCE	射击
PS4 RESOGUN		美版
2013年11月15日	本地1人	PSN+免费
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统特点

《光电战机》与 PS3 时代的射击精品《超级星尘》可谓异曲同工，同样是右摇杆射击型的游戏，但只能攻击左右两边，并不能调节更加精细的射击方向，而环形基地的设定感觉上脱胎于《超级星尘》的球形战场，却也独具特色。另一个相似点是 Boost 系统，按 L1 键发动加速撞击，撞击过程中无敌，但 Boost 槽要随时间回复。在此基础上，《光电战机》新增了一个按 R1 键发动的 Overdrive 系统，通过收集摧毁敌人后出现的能量，蓄满 Overdrive 槽后便可使用。发动 Overdrive 时无敌，而且敌人的动作会变慢，自身火力则变得非常夸张，几乎可以秒杀任何强敌，相当于另一种形式的“保险”。

本作有一个非常重要的系统，就是解救幸存者。每一关都有 10 个幸存者，与之对应的是 10 组冒着绿光的特殊敌人，玩家只有一个不漏地消灭同一组的敌人（有些还要按顺序消灭），才可以释放出一个幸存者。此时玩家要快速将其捡起，送往我方的救援飞船处，成功解救幸存者会有火力加强数秒、加分、防护罩、增加 Overdrive 槽等随机奖励，其中最爽的当然是加一个保险和加一条命了。

游戏共分 5 个关卡，消灭杂兵时，可以看到画面下方的进度条在慢慢上涨，涨满后 BOSS 就会出现，而进度条也会变成 BOSS 的血槽。GAME OVER 时就算接关也只能从关卡的一开始重来，最低限度也要三命过一关才行。本作还有一个小细节非常棒，那就是游戏中的 AI 语音会从 PS4 手柄扬声器中发出，临场感和未来感十足！



机体特征

游戏中可以选择三种机体，游戏过程中、接关时都不能更换机体。

NEMESIS 属于敏捷强化型，有着较高的移动速度，BOOST 槽也能维持较长的时间，但 Overdrive 的维持时间特别短，基础射击升级后会追加跟踪导弹，只是威力较低。

FEROX 属于平衡型，全能力均衡，没什么特别之处，基础射击升级后也只是加一些威力和射速。

PHOBOS 属于火力强化型，移动较慢，BOOST 槽消耗也比较快，但是 Overdrive 的维持时间很长，在敌人蜂拥而至或是 BOSS 战时使用效果拔群，基础射击的范围很窄，但是强化后会明显提升威力和射程，还会追加距离很近的散弹来护身，无疑是游戏中最好用的机体。HARD 难度通关、不接关通 NORMAL 的难点奖杯我都是使用 PHOBOS 取得的哦！



综合评价

虽说下载游戏和光盘游戏的评分标准不太一样，而且欧美媒体也经常会考虑“性价比”的因素，但本作的高素质毋庸置疑。游戏有着出众的画面，狂拽酷炫的特效，特别是粒子效果十分惊人，有精彩的创意，还有易上手却不失深度的系统，可以说是为次世代级别的下载游戏提供了参考和标准。

虽说游戏在技术层面显得比较前卫，但还是融入了老式街机游戏的理念，不同侧重点的机体，向经典致敬的 BOSS，半个小时左右的流程，均是如此。当然，流程短、关卡少算得上是本作最大的缺点，同时机体不平衡的问题也很明显，不过这一切在“免费”二字面前就显得微不足道了。如此高素质的游戏，又是免费的，居然还有白金，当然是不玩白不玩啦！

目前模式有点少，而且选飞机的画面感觉有几个格子还空着，按照《超级星尘》的套路，《光电战机》的DLC应该不会太远。

推荐度 9.0

http://www.opoosoft.com

焦点 OUR FOCUS

未来体验，一触即发
——Xbox One详尽评测

文 稀饭 & 纱迦　美编 心の永恒



▲首日发售的Xbox One有着和普通零售版截然不同的包装，里面有着超值的赠送内容，手柄上还有特殊纪念文字，收藏价值很高。

One！一清二楚

Xbox One 基本数据一览	
名称	Xbox One
开发商	Microsoft
发售日	2013 年 11 月 22 日（美版、欧版）
售价	499 美元、429 英镑
首发地区	美国、英国、澳大利亚、加拿大、法国、德国等 13 个国家
首发版本	有首日发售的 Day 1 版本和普通零售版本两种
销售成绩	截至 2013 年 11 月 23 日，首日发售 24 小时内售出超过 100 万台
支持媒体	Blu-ray、DVD 及 CD
操作系统	Xbox OS 系统、Windows 8 核心定制系统及虚拟机管理系统（hypervisor）
CPU	AMD “美洲豹”定制 8 核 APU
储存体	500GB 内置硬盘
内存	8GB DDR3
显示支持	4K、1080p、1080i、720p
显卡	AMD Radeon 显卡，整合于 APU 内
声音输出	7.1 环绕立体声
控制器	Xbox One 手柄、Xbox One Kinect、SmartGlass 智能手机应用
摄像头	1080p 分辨率 inect 摄像头
连接方式	Wi-Fi 无线连接、3 个 USB 3.0 借口、HDMI 输入 / 输出、光纤输出、红外线输出、Kinect 连接口
在线服务	Xbox Live
兼容	暂不兼容 Xbox 360 游戏，日后将通过云端服务解决

One！一览无遗

○Xbox One主机细节展示

相比起 PS4，Xbox One 的机身构造非常地简洁，给人以朴实沉稳的感觉，功能键都被巧妙的隐藏起来，所以机身上基本看不到任何按键，非常美观。除了机身正面和底部外，几乎每一个平面都有着散热栅格，可见 Xbox One 对于散热的重视。下面我们将会展示 Xbox One 主机每一个角度的细节，让读者们能够直观地认识到这台主机的每一个小小的特点，并感受其设计上的用心之处。



正面 →→



Xbox One 的正面看上去只有两个功能元素，那就是面向主机时位于左方的吸入式 Blu-ray 光驱和其右方的出仓键，但实际上正面还存在着另外一个功能元素，那就是 Xbox One 的标志，这个标志除了展示主机本身的品牌，还兼具触控电源开关功能。

左侧 →→

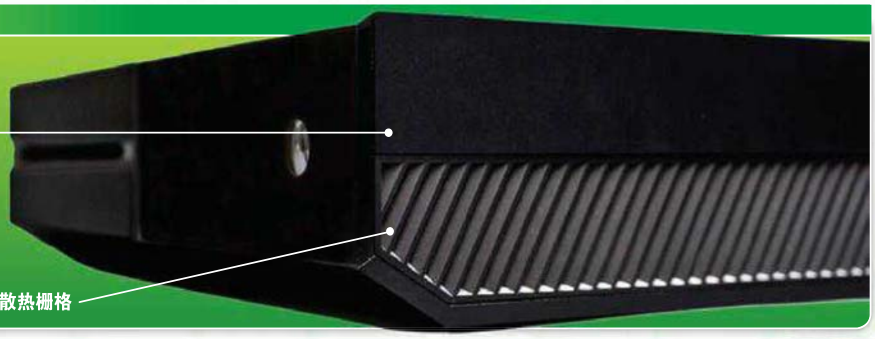
这里的左侧指的是玩家面对 Xbox One 时的左侧，紧连着吸入式光驱，所以我们可以看到从光驱延伸出来，被藏在机身这一侧的手柄信号搜索键，这是 Xbox One 表面上惟一的按压式按键，功能和 X360 的同名按键一模一样，就是用于指示主机搜寻附近 Xbox One 手柄发出的无线信号以配对。在 Xbox One 出厂时，主机本身附带的手柄已经默认配对，玩家无需进行配对过程也可以通过长按手柄的导航键来开启 Xbox One。同时，左侧方还有一个专门的凹槽，里面设置了一个 USB 3.0 接口，目前主要的用途是方便玩家连接 USB 线到手柄上，为电池包充电。除了这些功能元素，主机的左侧基本上就是一块巨大的散热栅格，虽然这一侧并不靠近 Xbox One 的风扇，或许是为了保持主机内部有足够的热量出口，所以才会作出如此的设计。



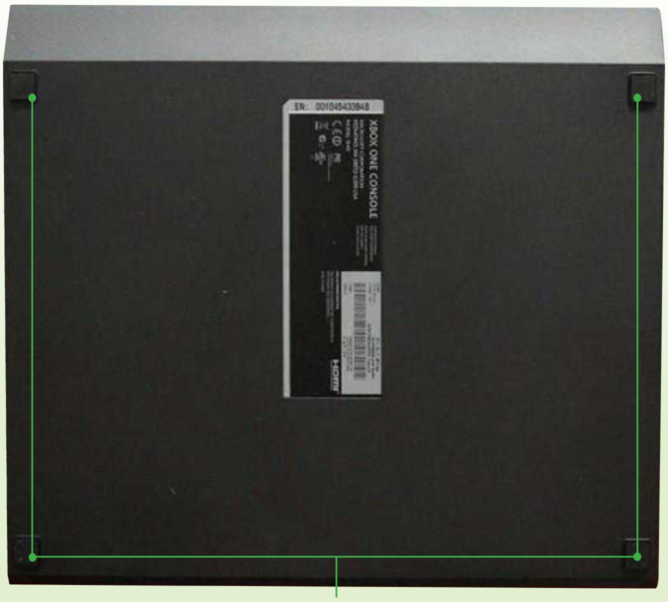
http://www.opoosoft.com

右侧

相比起左侧，贴近风扇的 Xbox One 主机右侧就显得非常纯粹，完全由两个部分组成，上半部分是黑色的主机外壳，从主机正面直接连接到后方。而下半部分则是横列整个右侧面的散热栅格。这一部分的内部结构几乎完全被 Xbox One 巨大的内部风扇占据，所以不具备任何功能元素，却是主机的其中一个主要散热出口。



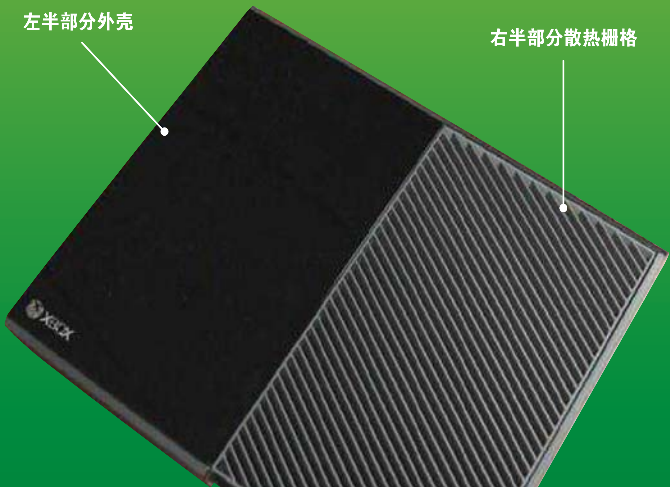
底部



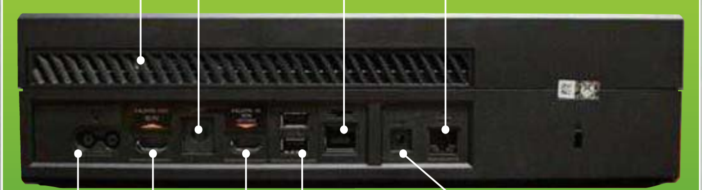
因为只是主机的放置面，平常基本不会被用户看到，所以 Xbox One 的底部没有太大的亮点，不过各位读者应该都可以看出它和 PS4 底部的差别，因为机身是对称的，内部重量也比较均匀，Xbox One 采用的典型的四支撑脚，位于主机的四个底角，保证了 Xbox One 能够在平面上安稳地设置，而不会出现某一角被按压时机体会上翘的情况。

顶部

从正上方俯视 Xbox One，玩家们会看到两个形状相同却构造各异的长方块，其中左方是完全封闭的流体黑外壳，右方则是面积惊人的散热栅格。这就是 Xbox One 的顶部，按照机身内部的功能部件分布，完美地分割成两部分。左方被外壳严密保护的是 Xbox One 的 Blu-ray 光驱。右方则是体积庞大的散热风扇，和位于其后方的硬盘，CPU 等主要电子元件全部位于风扇下方，意味着这台主机的绝大部分发热源都直接处于散热中枢的最核心，足以在第一时间把运行产生的热量快速排放到主机之外。更难能可贵的是，虽然有着尺寸如此惊人的风扇，Xbox One 的运行声量非常低，绝大部分情况下安静得让人难以分辨到底主机是否有开启。



背面



相比起其他地方，Xbox One 的背面是功能元素最多的地方，因为主机本身的几乎所有接口都位于这里，不过就算空间相对紧凑，背面的上半部分仍然被安置了散热栅格，而下半部分的左方顺序地排列着各个功能接口和输出口，从左到右分别是电源接口、HDMI 输出、光纤输出、HDMI 输入、USB 3.0 接口 ×2、Kinect 接口、红外线输出和网线接口，每一个接口都有体贴的文字或图案提示，细节之处尽显体贴周到。机身右方贴有保修封存条，因为 Xbox One 的外壳并没有采用螺丝，而是采用卡扣组装，所以玩家一旦掀开外壳，封存条就会被破坏，也就失去保修的资格了。

○Xbox One手柄细节展示

早在 X360 面世时，其手柄就被众多欧美用户赞誉为游戏历史上最好的手柄，其错位的摇杆排布和模仿枪支扳机设计的 LT 和 RT 键不但特色十足，而且在用于游玩美式游戏时的手感和表现令人赞叹。因为这一设计实在过于经典而优秀，Xbox One 手柄并没有丢掉这个极好的基础设计，而是把注意力放在了如何改进其细节使得这一设计进一步趋近于完美。为此，微软投入了超过 1 亿美元去开发崭新的 Xbox One 手柄，当我们第一次拿到这款重金打造的手柄时，会毫不意外地发现它还是基本保留着 X360 手柄的经典结构，但是在细节之处，这款手柄所产生的进化极为惊人，使用时的舒适程度会令任何曾经钟情于 X360 手柄的玩家心醉神迷，不能自拔。让我们来细细品鉴这款或许会是手柄史上最高杰作的新产品吧！



http://www.opoosoft.com

正面与顶部

X360手柄的排布，相信每一位X360玩家都记得，而Xbox One的键位排布基本上还是沿用着原来的设计，改动最大的，是原本位于中央的导航键被转移到了接近手柄顶部的位置，其造型也经历了一定的变化，不再是半球体造型，而是一个能够被按压的平整圆形按钮，手柄开启时内部的白色指示灯会亮起。在玩家熟悉的位置上，曾经的START键和BACK键也被改为了仅仅用图标表示的Menu和View键，两者的功能也和以往存在着差别。一直被玩家诟病，可以被视为X360手柄上最大污点的十字键在Xbox One手柄上经历了大幅度的改动，不但造型风云突变，其使用体验也与前一代手柄之间有着云泥之别，手感干脆利落，就连用于格斗游戏的搓招也毫无压力。

相比起其他按键，两个摇杆和LB、LT、RB、RT键的改造并不特别明显，但却极具水准。其中摇杆的长度被略微增加，以适应FPS游戏的推动幅度。摇杆帽使用了增加摩擦力的纹路设计，材质防滑而坚固，哪怕是在长时间使用后也不会出现滑手的情况。LB、RB键外壳延长到手柄上方左右侧，方便玩家使用食指第二段快速按压。LT键与RT键不但修改了键程长度和造型，以更符合FPS的操作要求和习惯，还增添了名为“脉冲触动”的崭新震动技术，两个按键后方都内置有独立的振动源，通过开发者的精心设计，可以更为准确而真实地模拟出射击、心跳、撞击、震动和摇晃的感觉，大大地提高玩家在游戏时的临场感。

最后，看似不起眼的手柄握把其实也汇聚了开发者们大量的心血，其外弧仍然保留曲线，但内部却大胆地采用了直线造型，不过其实外围的抓握区域仍然是圆弧状，而且明显经过了多番设计打磨，双手握起时顺滑帖服，感觉浑然天成，仿佛手柄就是为玩家自己的双手度身打造。





背面与底部



抛开十字键这个黑历史，如果说X360手柄还有什么会被玩家诟病的地方，推出无线手柄时在其下方添加电池仓应该是另一个无法回避的缺点，这个电池仓位置略为尴尬，容易阻挡玩家手指，影响使用体验，同时本身的造型也缺乏美感。进入到Xbox One的时代，微软充分吸收了教训，并在新手柄上进行了非常高明的改造，那就是把电池仓横置，隐藏在了手柄下方的前部，与手柄本身融为一体，再也不会显得突兀。同时手柄背面有着斜坡式的造型，从前端一直朝着后方收紧，留下了充足而舒适的抓握空间。

位于手柄底部的耳机接口采用了类似USB的宽接口，不过形状有微妙的差别，只能用于接上Xbox One的在线对话耳机。

Xbox One Kinect细节展示

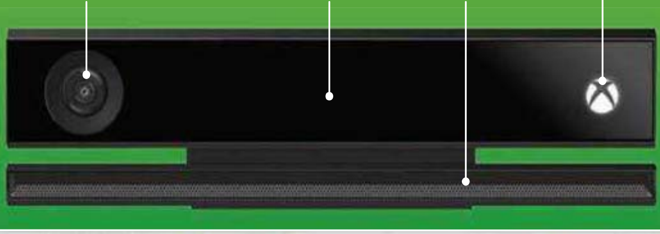
早在X360时期，Kinect的体感表现就已经在三家第一方的主机产品中有着独占鳌头的优秀表现，而且还兼具声音控制的强大功能，足以让用户对其留下深刻的印象。在Xbox One身上，经过全新设计的新版Kinect有着远超同类产品的强大能力，已经创造出了类似未来科技般的梦幻使用体验。这款体感摄像头有着与Xbox One风格一致的长方形外观，上面也有与主机相同的标志，不过这台摄像头没有任何按键，其功能就是用于体感操作和语音操作。但和以前的Kinect比起来，新版不但把摄像头分辨率提升到了1080p，还增添了许多崭新的技术，它具有红外线摄影功能，哪怕是在无光环境也可以辨认出玩家，甚至还带有热源探测功能，可以监测玩家的体温甚至是脉搏。它能够辨认人脸，在识别了用户的面部特征后，只要站在摄像头前语音控制开机，就会自动登录用户的账户。同时，它对于复杂环境中的语音分辨能力也得到了大大提升，加上能够执行的语音指令大量增加，使得语音操作变得更为方便快捷。也正因为如此，Kinect的功能显得和Xbox One的使用更为密不可分，只有熟悉掌握这个高科技设备的使用技巧，玩家对这台新世代主机的使用体验才会变得完整而令人难忘。



http://www.opoosoft.com

正面

和 Xbox One 主机一样，Xbox One Kinect 的正面造型也非常简洁，当玩家面对它是，右方是一个 Xbox One 标志，内部装有白光灯，在 Kinect 启动时会亮起，而左方就是分辨率高达 1080p 的摄像头，它的取景角度很广，所以虽然看起来位置偏左，但绝对能够把位于其正面大范围内的目标都摄入其中。中央看似空白，其实是红外线感应区，在开启 Kinect 时会亮起三道红光，功能自然是用于在黑暗环境中探测玩家所在之处和侦测热源。最后，位于 Kinect 正面下方的一排长长的孔洞就是它的收音麦克风，不但收音范围广，而且辨识度非常高，连轻声低语都可以收听到。



左侧、右侧与后侧

因为技术含量很高，Kinect 在全速运行时也会产生不小的热量，所以在其后方配置了一个专门的散热风扇，并设计了一个专门的散热栅格。同时该装置左右两方也同样设计了散热栅格，避免因为结构的原因而在设备两端残留余热。与 Xbox One 连接的缆线也是从后方接入到 Kinect 当中，线的这一端其实是可以拔出的，但因为平常基本不需要插拔，所以被设计得非常牢固，不容易拔出。



顶部与底部



或许是为了最大化散热效率，在设备已经三面有散热栅格的情况下，微软还是在顶部多加了一列散热栅格，足以让 Kinect 本身的散热变得毫无死角。而其底部则是一个能够在一定范围内调整角度的支架，能够让玩家更为方便地选择摆放 Kinect 的位置。

配件一览

在线通话耳机



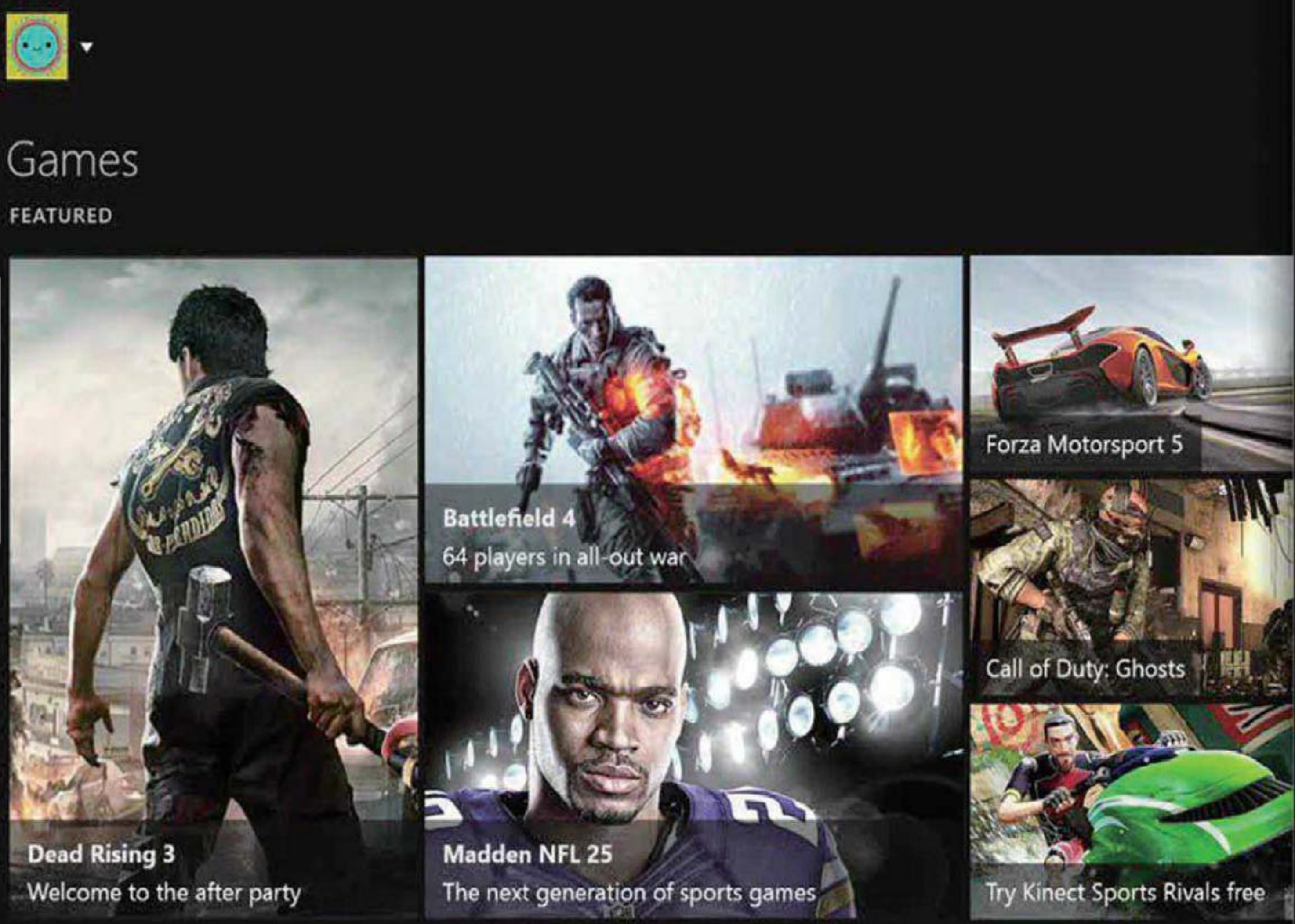
HDMI线



电源与连接线



http://www.opoosoft.com



Xbox One使用须知

和8年前的X360相比，Xbox One机能更强大，功能更丰富，这也导致系统的复杂度也有大幅上升，下面我们将首先介绍Xbox One使用必须知道的一些事情。

首日更新

玩家买回来的Xbox One主机必须经过升级才能正常使用，这个过程必须在线进行。首日更新文件的大小为500多MB，从实际情况来看国内各种线路下载的速度都很理想。当完成首日更新之后，会停留在绿色的Xbox开机画面，时间约3分钟左右。待结束之后即可正式开始体验Xbox One。



首发游戏的安装与更新

众所周知，微软在6月底紧急修改了DRM政策，取消了24小时在线验证、二手限制等政策，不过也由此失去了免盘运行等福利。由此带来的影响极为深远，直接导致大量首发游戏必须经过更新才能联网游戏。

Xbox One游戏为强制安装，必须安装才能游玩。把光盘放入光驱后，安装过程就会自动开始，同时游戏还会下载首日更新文件。首日更新文件的大小随游戏而定，最大的是《极限竞速5》，高达6G，其他游戏一般在1G左右。Xbox One游戏安装速度很快，但更新文件下载需要较长时间，因此边装边下的话时间可能会长达数小时。玩家可在完全断网的情况下先完成游戏安装，在联网下载更新文件。

关机与待机

Xbox One有多种关机方式，包括长按导航键选择关机、直接按下主机上的Xbox标志电源键、对Kinect One说出Xbox Turn off等等。但这些关机方式只会让Xbox One进入待机状态。要想让主机进入完全的关机状态只有两种方法，一是直接断电，二是长按电源键一定时间。不过长按这个动作的时间需要练习，短了依然是待机，长了会变为重启。

判断主机是处于关机还是待机状态的方法是看电源指示灯，白色为待机，橙色为关机。

Xbox One处于待机状态时，可以正常进行下载和更新，同时可以更快地恢复正常使用。如果是从关机状态下重启机器，需要1分钟左右的时间才能正常使用。由于Xbox One待机状态下耗电极低，因此正常情况下也只推荐待机而不是关机。

http://www.opoosoft.com



Xbox One系统界面介绍

由于 Xbox One 目前还没有公布于亚洲地区发售的计划，因此首发版本的系统语言均不可选择中文，不过系统可以完美识别中文，部分游戏如《NBA 2K14》可以通过游戏内菜单调出中文，可见系统其实已经内置了中文，未来只需要一个简单的更新就可以解决。

和如今微软的所有产品一样，Xbox One 的系统界面采用的是 METRO 风格，简洁整齐。在联网状态下整个界面被分为 3 栏，分别是 PINS、HOME 和 STORE。如果没有网络连接，则只有 HOME 这一栏。按 LB/RB 可以快速在 3 栏之间切换。

Pins →→

Pins 相当于快捷方式，在任何游戏和应用程序的图标上按 START 键，选择 Pin to Home，即可选择将其安放于 Pins 栏中。在 Pins 栏的图标上按 START 键，选择 Unpin 可以取下图标，选择 Move to front 可以把图标移到最前列。选择 Launch 可以启动游戏和应用程序，不过直接点击图标也可以启动。

Store →→

这里是 Xbox One 的卖场，如今的卖场把游戏、影视、音乐和应用程序四大块整合在了一起，进入卖场不需要特别切换，只要在开机时有网络连接，卖场界面就会自动读取出来，十分便利。由于 Xbox One 不能运行 X360 的游戏，因此 Xbox One 卖场中目前没有 X360 的内容。

Xbox One 所有的首发游戏都推出了下载版，此外也有数量繁多的独占下载游戏，其中不少都是免费的。包括获得欧美媒体高分评价的 2D 格斗游戏《杀手本能》、深受编辑好评的《Xbox 健身》等等。

Xbox One 的卖场区域不再绑定账号，玩家可以任意更改。例如只要把主机区域设为美国，那么就算使用非美服账号（如日服账号或港服账号），也可以在美服卖场正常消费，相当舒心。不过不同区域卖场的账户余额不通用，譬如日服账户中剩余的日元就不能直接在美服卖场消费。另外非首发国家地区的卖场如今还未开放。

推荐免费游戏内容

译名	原名	备注
Xbox 健身	Xbox Fitness	Kinect One 专用，有内购，但免费内容足够多，可拿成就
杀手本能	Killer Instinct	免费版只有 1 个角色可用，不能拿成就
Kinect 运动大会 强手如林	Kinect Sports Rivals	目前只有体验版，只有一项运动，奖励可留至正式版

推荐免费应用程序

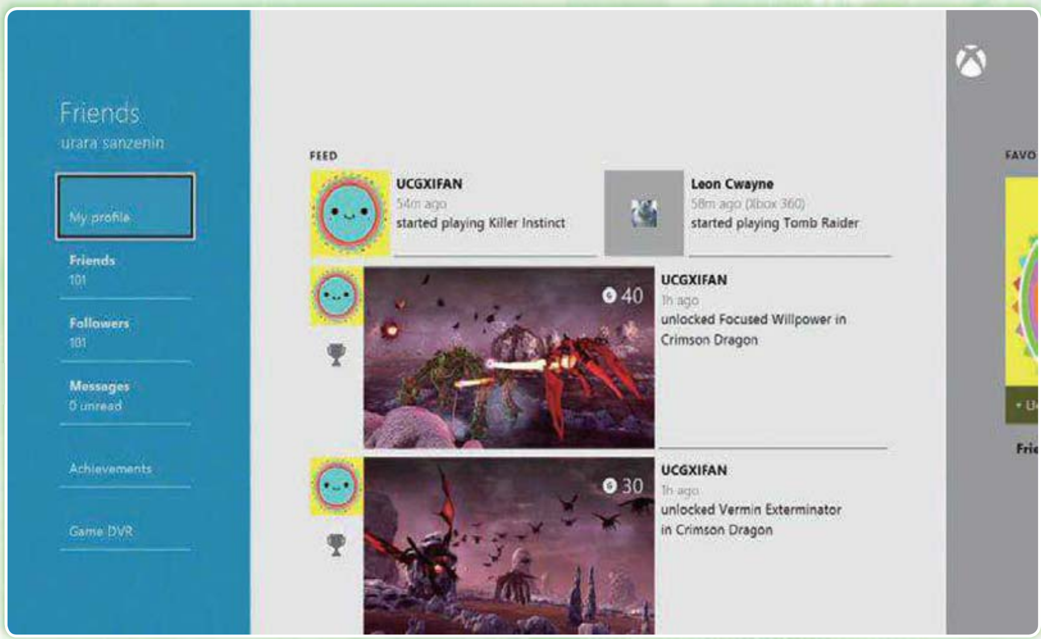
原名	用途
Speech Tutorial	帮助你掌握 Kinect One 的语音控制功能
Skydrive	微软提供的云储存服务，金会员享有特权
Upload Studio	能更方便的上传视频和图片，并提供简单的编辑功能
Blu ray Player	蓝光播放器
Uplay	育碧 Uplay 服务的客户端，玩育碧游戏必备
Skype	著名通讯软件

Home →→

Home 可以说是 Xbox One 的主界面，大部分功能都集中于此。和 X360 系统界面的 Home 相比，最大的变化是游戏库和应用程序库也被放在了这里。当玩家玩游戏或运行应用程序时只要按一下导航键，就会跳回 HOME 界面，当前运行的游戏或程序会显示在屏幕中央。

玩家设定档

Xbox One 支持所有微软账户登录，这其中也包括 X360 的玩家设定档。X360 玩家设定档的所有帐户信息都可以继承到 Xbox One 上，包括成就、账户余额、好友、声望等一切的一切。



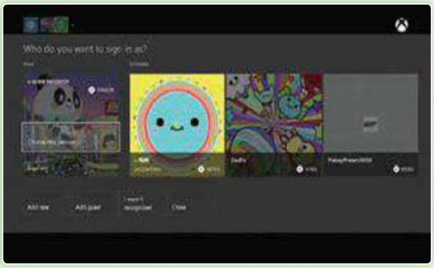
http://www.opoosoft.com

如何登录

Xbox One 不能直接读取 U 盘中的 X360 玩家设定档，只能通过邮箱和密码从云端下载回来。不过这个下载过程非常快，只需几秒钟就能完成。

用下载回来的 X360 的玩家设定档在 Xbox One 上登录后，玩家可以设置是否保存密码，如果你不想让其他人随便使用你的玩家设定档，就不要选择保存。之后还可以设置是否与 Kinect One 绑定。如果与 Kinect One 绑定，那么只要在启动主机时你出现在镜头面前，主机将自动登入你的玩家设定档，十分犀利。

多账户登录



X360 最多可以外接 4 个手柄，每个手柄可登入一个玩家设定档，也就是最多支持 4 账户同时登录。而 Xbox One 同样支持多账户登录，和 X360 不一样的是，Xbox One 无需多手柄即可实现多账户登录，如果只想让特定玩家使用应用程序或游玩游戏，只需将光标移至屏幕左上方的玩家图标，选择指定账户即可。利用这一点可以轻松实现游戏合作和下载内容共享。

不过需要注意的是，当玩家从游戏或应用程序中切换出来时，如果没有终止程序就直接切换其他账户，那么该账户也会留下使用记录（比如成就列表）。对于不想开坑的玩家来说要特别注意。

高清化的图标和人偶

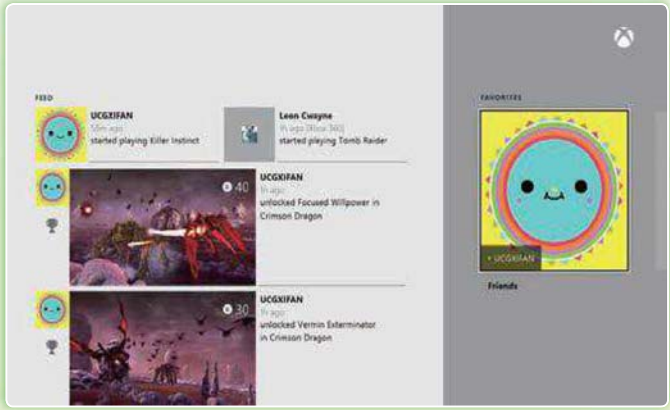
玩家在 X360 上的玩家图标和虚拟人偶造型可以完全继承到 Xbox One，不过 Xbox One 的玩家图标升级为了 1080p 版，即使拉到全屏也不会觉得模糊。相比之下 X360 上使用的玩家图标只有 40×40 像素大小，放到 Xbox One 上小得可怜，这时你就需要更换玩家图标。Xbox One 默认提供了数百张 1080p 的图标供你挑选。

目前 Xbox One 还没有提供专用的虚拟人偶造型，不过老版的虚拟人偶可以直接使用，而且画质有提升。和过去一样，你可以拍摄自己的虚拟人偶作为头像，在这个环节中我们注意到，即使将虚拟人偶拉至最大也很清晰，很明显是升过级的。

微博式的互动方式

Xbox One 的好友系统发生了改变，如今的形式比较接近于微博，除了好友（Friends）之外还有粉丝（Followers）的设定，好友上限以千位计，粉丝的上限则能以百万计。以微博来形容的话，互相关注就是好友，单方面关注就是粉丝，相信大家都能理解。

由于好友上限变多，系统还专门增设了密友（Favorites）选项，可以把最好的朋友加入密友一列，上线时只与密友互动。此外黑名单功能也依然存在。



设定档选项

在 Home 界面左边是玩家设定档选项，这里会直观地显示玩家头像、成就点数、未读信息、好友在线数。点进去之后可以查看更详细的资料。最大的空间留给了新增的活动反馈（Feed），可以让玩家看到自己关注的人最近的游戏状态，包括开始玩什么游戏、取得了什么成就等等，并可以直接跳至好友界面进行详细查看。整个界面井然有序，一目了然。

而在活动反馈的左边，你会看到如下选项：

My profile：我的档案

Friends：好友数量

Followers：粉丝数量

Messages：未读信息

Achievements：成就

Game DVR：游戏录像

点击 My profile，还有如下选项：

Appear offline：显示在线或隐身

Choose color：更改 Xbox One 主题色

Set gamerpic：更换玩家图标

Customize avatar：自定义虚拟人偶造型

Privacy settings：隐私设置

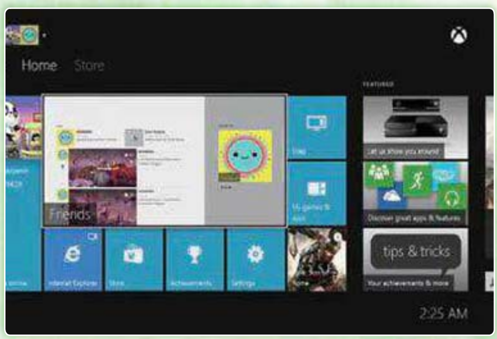
流畅的多任务切换

作为次世代主机，当然要支持多任务切换。Xbox One 采用了 Win 8 式的挂起机制，每个应用程序在打开时都需要花费数秒钟时间，但一旦打开之后再次访问时即可做到秒进秒退，而且就算开着一大堆应用程序也不用担心会导致系统响应速度过慢。

而要想实现这一点，操作也十分简单。只要在使用应用程序时按一下导航键，就会回到 Home 界面，这时正在使用的应用程序就会被自动挂起，玩家可以选择使用其他的应用程序或是玩游戏。以后当玩家再次选择之前被挂起的应用程序时，就可以无需等待直接进入。

在游玩游戏时，也可以使用挂起功能，同样只要按一下导航键即可实现，之后玩家就可以使用其他的应用程序。返回游戏时只要点击一下游戏图标即可，同样是无缝切换。Xbox One 支持同时在数量不限的应用程序中无缝切换，十分方便，不过游戏只能同时运行一个。

如果你实在是觉得这些被挂起来的应用程序很不顺眼，那么也可以选择完全退出，方法是在 Home 界面将光标指向该应用程序，选择 Quit。



注意当 Xbox One 进入待机状态之后，之前挂起的应用程序会恢复到未打开的状态，你需要重新打开重新进入。游戏也是如此，当进入待机状态后就会自动退出游戏。

独特的分栏显示功能

除了多任务无缝切换外，Xbox One 还有独特的分栏显示功能。只要点击 Home 界面的 Snap 选项，即可在主画面右侧开启分栏显示。很多应用程序都支持分栏显示，其中还包括电视节目。利用 Xbox One 的 HDMI IN 功能，你甚至可以接上其他主机进行游戏，实现一屏两玩。

几乎所有的 App 都支持分栏显示，包括 Xbox Video、TV、IE、SkyDrive、Xbox Music、Party、Game DVR、Activity、Hulu plus、NETELIX、ESPN、twitch。

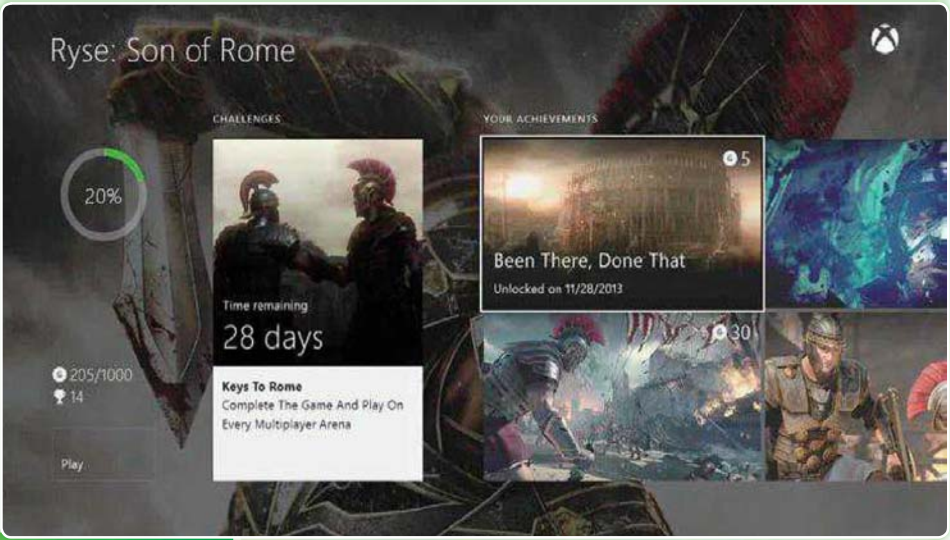
如果使用 Kinect One 的语音控制，可以更方便地使用 Snap 功能。只要说出 Xbox Snap，即可开启分栏。如果说出 Xbox Unsnap，即可取消分栏。说出 Xbox Switch，则可以在左右分栏中切换控制，如果不使用声控则需要按导航键退出后手动选择。

和多任务切换一样，当 Xbox One 进入待机状态后，之前设置的分栏显示会消失，需要重新设置。

http://www.opoosoft.com

全面进化的成就系统

2005 年微软发明了成就系统，这是本世代最重要的发明之一，如今成就系统的影响力甚至超出了游戏界，那么 Xbox One 时代的成就又会有什么不同呢？首先要告诉大家的是，在 Xbox One 上，XBLA 游戏的成就上限不再是 200 点或 400 点，而是和光盘游戏一样，都拥有 1000 点成就！另外在玩家获得重点成就时，系统会自动录像，玩家可以将自己的成就时刻分享到网上。



传统成就

由于 Xbox One 的玩家账户与微软账户是统一的，因此在 Xbox One 上登录之后，玩家于 X360、Windows LIVE、Win 8、WP、iOS、安卓这 6 大平台上取得的成就全部可以正常显示。在翻看过去游玩的游戏历程时，系统会自动调出巨大的游戏封面，看上去十分漂亮。点进某一个游戏具体查看时，还会附加漂亮的背景大图供玩家欣赏。

不过传统成就在 Xbox One 上的表现也就仅此而已了，下面要介绍到的种种新特性全部不对应。

实时追踪成就信息

Xbox One 成就的另一大特色是会实时追踪成就信息。对于还没有获得的成就，玩家只要点开说明，就能直观地看到当前的完成进度，这样在打成就时就心中有数了。例如累积型成就会显示当前玩家完成的数量，而在过去除非游戏本身自带统计功能，不然无法看到成就的完成度。

此外，和其他玩家进行成就比较时，还可以看到游戏耗时和完成进度的比较，十分贴心。

挑战

在介绍 Xbox One 成就系统之前，首先来看看全新的挑战系统。成就（Achievement）和挑战（Challenge）均被归入成就之中，进入成就选项之后首先会看到挑战。挑战与成就基本类似，但区别在于：

1. 挑战有获得的时间限制，而成就没有。

2. 赢得挑战不会让玩家成就分数上升。

3. 挑战可以跨游戏设定，成就只能限定于一款游戏。

4. 挑战能通过社区解锁，如某个周末挑战需要全球玩家累计干掉一定数量的敌人，如果挑战成功，所有参加挑战的玩家都可以赢得挑战并拿到奖励。

挑战系统与 X360 上某些大作的周期活动比较类似，如《生化危机 6》。一般来说完成挑战可以获得游戏内道具作为奖励，也有和成就挂钩的挑战，例如《猩红飞龙》在首发期内获得某个成就，即可获赠一条新的飞龙。日后再来玩的玩家可以获得这个成就，但挑战就作废了，奖励的飞龙自然也不可能入手了。目前的挑战包括在《丧尸围城 3》中干掉 5000 只丧尸，在《崛起 罗马之子》中打过所有的斗技场等等。

成就在线化

Xbox One 增加了挑战，成就增加了实时追踪功能，这些都和网络有关。那么如果没有网络的话，Xbox One 的成就会是什么样子呢？答案可能会出乎你的意料。

首先，在 Xbox One 上，成就查看器是作为 App 的形式出现的，而这个 App 必须在联网时才能使用。也就是说，只有在联网情况下，你才能查看成就。

其次，如果玩家在离线状态下游玩 Xbox One，那么就算达到了成就要求，也无法获得成就。不过这并不是说玩家不能解除成就，事实上成就照样会解除，只不过它的跳出时机变成了联网时。

举一个简单的例子，离线玩《COD 幽灵》的战役，在第一关打死第一个敌人，如果是 X360 版的话，此时会获得成就 Spatial Awareness，只是没有时间戳。如果 Xbox One 版的话，你也可以获得成就 Spatial Awareness，但系统不会显示。直到你用自己的账号登入 Xbox LIVE 后，这个成就才会跳出。微软此举的目的可能是防修改，保证成就的公平竞争环境。

成就图标？成就壁纸！

Xbox One 游戏的成就在 Xbox One 上被单独列出，这是因为 Xbox One 的成就系统有了很大的不同。

点开成就计栏，最直观的变化就是所有的成就图标都进化为了壁纸！目前已知的 Xbox One 游戏全部都采用了壁纸级成就图标，和 X360 相比完全不在一个档次。以《崛起 罗马之子》为例，成就图标全部是设定图或 CG 原画，点击放大之后按←键可以移去说明文字尽情欣赏，实在是太棒了。第三方游戏同样也很用心，像《COD 幽灵》的成就图标虽然全是游戏截图，但均是经过精心挑选的，与成就内容高度吻合，值得称赞！

有趣的是，当你和其他玩家比较成就时，如果是对方获得而你没有获得的成就，你可以看到壁纸的样子，但无法去除说明文字，只有自己打出来的成就才能调出无码版。有了这样的设定，相信未来肯定有玩家为了某张精美的壁纸而义无反顾。

全新的共享功能——My home box

首次下载、授权转移让 X360 玩家能够方便地共享下载内容，那么到了 Xbox One 时代，共享功能会变化为什么样子呢？相信这也是很多玩家关心的问题，这就是 My home box 功能。

下载内容共享

Xbox One 的下载内容与下载账户绑定。玩家可以把自己的账户拿到任意一台机器上使用时，只要登录 Xbox LIVE，一样可以使用自己下载过的内容。关于这点，相信大家没有疑问，有疑问的是如何把自己下载的内容共享给其他人。答案就是设置 My home box。

进入 Settings，选择 My home Xbox，即可选择是否将当前设置为当前账户的家庭用机。设置为家庭用机之后，当前账户下载的所有内容，无论是已下载还是在未来下载的，全部可以无条件与机器上的全部账户共享。这个共享是完全而彻底的，一旦完成设置之后，即使

http://www.opoosoft.com

该账户不再登录，其他账户也可以随意游玩，而且无需联网验证，因为验证过程已经在设置 My home box 时完成。而且只要卖场相符，其他账户也可以代替原账户完成下载、更新这样的后续工作。

一个账户只能同时绑定一台机器为自己的家庭用机。不过，一台 Xbox One 主机可以成为复数个账户的家庭用机。绑定和解绑的过程非常快，只需要几秒钟，当然必须有网络连接。

家庭会员

My home box 的设定取代了过去授权的设定，从过去每 4 个月便可多一人授权，改成了只能固定两人分享。不过 My home box 也为玩家带来了新的福利，那就是 Home Gold。

顾名思义，Home Gold 就是家庭金会员，意指金会员特权全家共享。如果你的账户是金会员，只要在 Settings 里设置 My home box，那么你机器上的任何账户均可共享金会员带来的种种特权，包括在线游戏、录像功能、智能配对以及使用各种金会员限定的 App。而且即使金会员账户没有登录，使用你机器的任何账户也不会受到影响。如果把你的金会员账户放到你朋友的机器上绑定 Home Gold，即使你朋友不是金会员，那么现在他机器上的所有账户也将共享以上所说的种种金会员特权。

在线共享法

如果不设置 My home box，是否就不能把下载内容分享给其他账户呢？答案是否定的，这个方法和 X360 一样，就是多账户同时在线。简单地说，当一个账户登入 Xbox LIVE 时，就算这台主机没有被设置为该账户的家庭用机，这台机器上的其他账号一样可以使用该账户的下载内容。这个设定和 X360 的多手柄共享法类似，只不过 Xbox One 支持一手柄多账户登录，因此比 X360 更加方便。这意味着两人合购还是完全可行的。

这才是体感的完全形态——Kinect One

Kinect 是游戏史上最成功的周边，总销量早已超过 2000 万。Xbox One 配备的是功能更强大的 Kinect One。更精准、更敏锐、更直觉化的设计，加上无与伦比的声音、视觉及动作技术，Kinect One 能让玩家体验到前所未有的游戏及娱乐享受！

如何设置Kinect

Kinect One 由于性能得到了提高，校准过程便简化了无数，让玩过初代 Kinect 的人很不适应。选择 SETTINGS 里的 Kinect 即可进行设置，里面的选项很少。

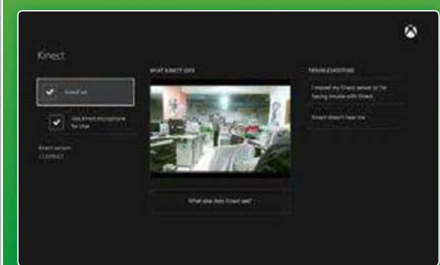
左边的 Kinect On/Off 表示是否打开 Kinect One，Use Kinect microphone for chat 代表是否开启聊天功能。

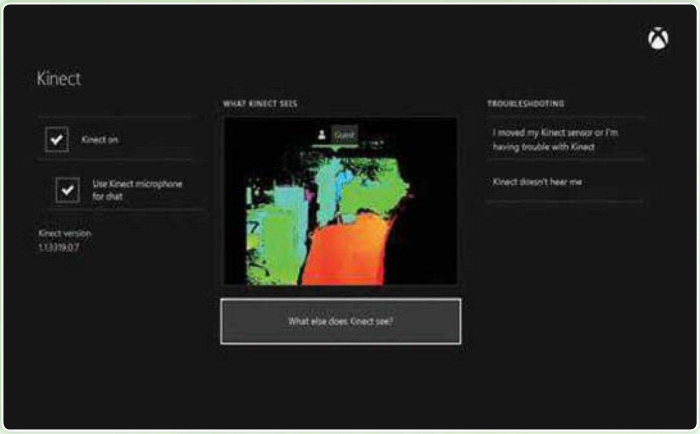
下方的 What else does Kinect see？，可以切换热成像、红外镜头，适合不同亮度的房间。

右边的 I moved my Kinect sensor or I'm having trouble with Kinect，其实就是代表重新校验。由于精度大幅提升，玩家只需站在镜头上，调整一下地板位置，即可开始游戏。

右边另外一个选项 :Kinect doesn't hear me 为声音校验。

借助 Xbox One 的机能，玩家在游戏中如果想重新设置 Kinect One，无需退出游戏即可完成设置。Kinect One 的有效识别距离大幅缩短，在我们测试的过程中，把 Kinect One 置于电视机上方，大约 1.5 米距离即可正常使用，但距离内仍要清空杂物。





真正的视觉体验

Kinect One 在昏暗的环境中也能准确捕捉影像。另外还有先进的 3D 几何功能设计，能够清楚地识别玩家的动作。

玩家可以采用 Kinect One 识别登陆，设定完成之后，只要玩家站在镜头前，系统会自动登入对应的玩家设定档。Kinect One 可以同时识别多名玩家，并能精确地从中识别出已关联的玩家身形。在不改变 Kinect One 位置的情况下，它会自动根据玩家的位置来调整最佳角度。不过也正由于 Kinect One 的认人功能十分霸道，导致有关联玩家在场时，其他玩家无法夺走控制权，不过只要每个人都分别关联 Kinect One，这个问题就能得到解决，应用于游戏中也十分给力。

精准的动作体验

Kinect One 的又一项独特技术——Kinect Real Motion，能够实时捕捉玩家最细微的动作，即使是手指伸屈这样的小动作，也会被 Kinect One 精准地识别出来。

由于 Kinect One 的动作捕捉过于精确，它并不像初代 Kinect 那样只要简单地一挥手就能开启手势控制，不过新的开启方式也很简单：高举左手或右手于头上，这时在屏幕左上或右上方就会出现手势标记。如今的确定动作再也不用像过去那样保持手势直到光圈转完，只要快速做出一个类似推拉或点击的动作（即手向前推出又收回），即可完成确定，十分形象。

而向前伸直手臂点击不放，可以开启菜单，作用类似于按下 MENU 键（即 START 键），这个动作和过去的确定动作比较类似。

做出握拳动作，则可以拖动菜单，拖到尽头之后便不能拖动，需要放开拳头，移回手臂，重新再做握拳动作。

Kinect One 的手势控制仍然没有达到《少数派报告》那种梦幻境界，但已经相当不俗。

高端的语音控制



Kinect One 的一大主打功能就是语音控制。绝大部分操作都可以通过语音来执行，包括运行游戏、退出程序，甚至开机关机都能用语音来执行。在待机状态下只要说出 Xbox On，即可开机，而说出 Xbox Turn Off（之后还要说 Yes 确认），就可以关机，相当来画。而且很多功能用语音控制会更加简便，例如使用游戏录像时，只要说出 Xbox Record That 就可以了，如果换手柄操作的话反而麻烦。

Kinect One 的语音识别十分强大，例如当玩家查看成就列表里，你可以说出游戏名来查看具体成就。经实际测试，所有的游戏名都可以完美辨识，包括一些日文发音的英文名称，即使是很偏很冷门的游戏也能完美识别，

http://www.opoosoft.com



实在是令人叹为观止！

语音控制中最常用的指令就是 Xbox（调出提示指令）、Xbox select（显示当前界面上能使用的语音指令）。这里强烈建议初学者下载 Speech Tutorial 这个免费 App 来学习语音控制。语音控制的指令可以一口气输入，也可以分段输入。以常用指令 Xbox go home 为例，玩家可以一口气说完指令，也可以先说 Xbox，待出现提示菜单后说出 go home，同样能完成指令。当然语音输入对玩家的口语具有一定要求，玩家正好可以锻炼口语（笑）。下面是与游戏相关的常用英语控制指令，其他多媒体控制如电视、音乐、影片，指令比较简单，大家可以参看帮助。

Xbox	调出提示指令
Xbox select	显示当前界面上能使用的语音指令
Stop listening	退出 Xbox 指令进入的提示指令画面，用 Skype 聊天时为无视语音控制指令
Xbox on	启动 Xbox One，完成设置后还可以打开电视机、机顶盒
Xbox turn off	让 Xbox One 进入待机模式，完成设置后还可以关闭电视机、机顶盒，说完指令后还需要用 Yes 或 No 确认
Xbox help	打开帮助菜单
Xbox sign in as 玩家设定档名	让指定玩家登入，如名字太复杂较难成功
Xbox sign out	让说话人的玩家设定档登出
Xbox show notification	显示最新通知
Xbox go Home	回到 Home 界面
Xbox show my stuff	切换到说话人的用户界面
Xbox Snap	启用分栏
Xbox Snap 应用程序名	直接在分栏中启用指定应用
Xbox unsnap	取消分栏
Xbox switch	启用分栏功能时，在主副画面中切换控制界面
Xbox go to 项目名称	跳转至特定项目，可以是系统选项，也可以是应用程序和游戏名
Xbox show menu	显示当前界面的可用菜单
Xbox go back	返回上一页或跳转回之前的选项
Xbox record that	保存此前 30 秒的游戏录像
Xbox start a party	启动派对
Xbox use a code	扫描二维码
Xbox pause	暂停游戏
Xbox play	恢复游戏

Xbox One问与答

Q：请问下载列表在哪里？

A：目前没有发现有下载列表。下载的游戏和应用程序会显示在 My games and apps 里。

Q：能否查看下载速度？

A：可以在网络设置里查看网络诊断，但如果是指当前下载的速度，目前还没有办法。

Q：Xbox One 能否玩 X360 游戏？

A：目前不能。

Q：为什么我没有找到查看存储装置的选项？

A：目前 Xbox One 不能查看存储装置。

Q：Xbox One 还锁区吗？

A：不锁区了，不单是游戏不锁区，卖场也不锁区。不过有部分应用程序因为众所周知的原因不能正常使用。

Q：我对切换卖场比较有兴趣，请问我这个屌丝港服的账户也能去高大洋的美服消费吗？

A：没有问题，只要把主机所在区域改成美国即可，整个过程方便快捷。纱迦是日服的账户，尽管日服没开，但已经在美服正常消费了 120 美元，你惟一要做的事情就是添加一个美国账单地址，记得填免税州。

Q：国内信用卡是否能在美服消费？

A：已知很多国内信用卡都不能在美服消费，不过这并不是问题。你可以用国内信用卡在美国亚马逊网站购买在线礼品卡，然后充入自己的账户中，熟练的话两分钟不到就能搞定。网址为 www.amazon.com，搜索 MICROSOFT GIFTCARD 即可。

Q：目前 Xbox One 是否有金会员免费游戏？

A：目前没有，但微软已承诺明年某个时候会提供。

Q：好想要一台机器，不过港版什么时候出啊？

A：很遗憾，目前微软还没有公布发售日。个人认为明年春季的可能性较高，因为那个时候有《植物大战僵尸 花园战争》、《泰坦天降》等一系列大作推出。

Q：美版 Xbox One 是否会和老 PS3 以及 Wii U 那样，虽然铭牌上没有写明是宽幅电压，但实际上是呢？

A：国外已经有人测试过了，确实不是宽幅电压。在意这个问题的话可以考虑购买澳版或欧版，可直插。

Q：听说如今不能删除零成就游戏了？

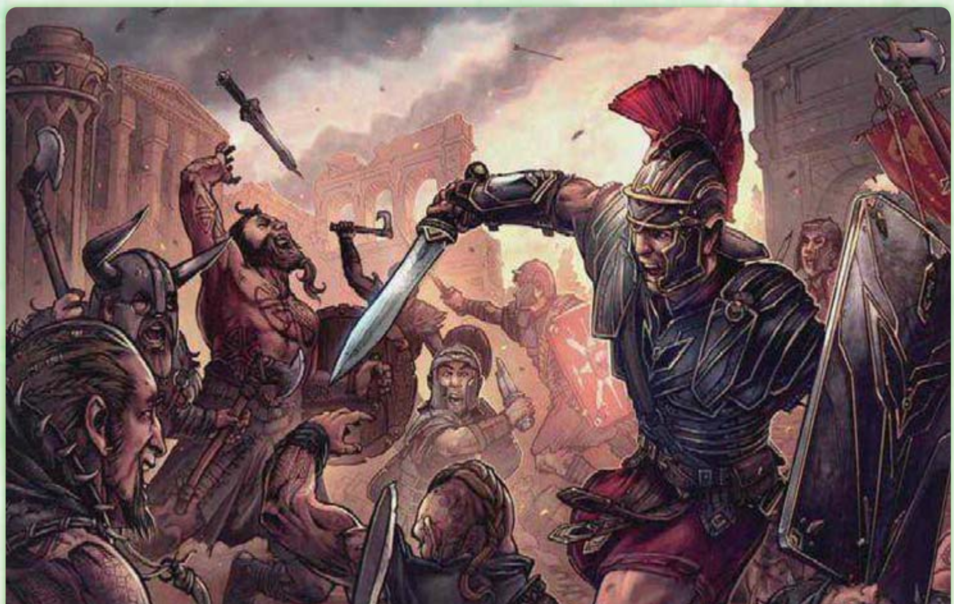
A：目前的确如此，不过相信这个便利的功能日后肯定会更新。

Q：Xbox One 同时最多只能下载一个内容吗，为什么我下载多个内容时，下载对象总是变来变去的？

A：Xbox One 确实只能下载一个内容，但它采用了智能下载方式，会自动检测速度较快的内容并进行切换。虽然下载时感觉变来变去很不稳，但实际上速度并不会受影响。

Q：听说这次连应用程序都有成就了？

A：没错，像 Xbox Music、Xbox Video 都有成就，不过成就没有点数设置，纯粹只是摆设。而且这次官方对成就完成度的定义又变回了以点数计而非个数，因此没有点数的应用程序成就对完成度没有影响。



■图为《崛起 罗马之子》成就“Something I Found On The Way To The Forum”的图标。

http://www.opoosoft.com

XBOX ONE 首发游戏评测



一直以来，《极限竞速》系列”都是 Xbox 系列平台上的王牌拟真赛车游戏，因为制作人曾在《极限竞速 3》时期夸口过游戏本身的素质，称其改无可改，所以在 X360 上推出的《极限竞速 4》甚至被玩家们笑称为“改无可改 4”，虽然只是玩笑话，也的确体现出玩家对于系列本身素质的肯定。随着主机进入到次世代，Xbox One 的强大机能和云端技术给予了所有游戏开发商更大的发挥空间，作为平台本身的招牌，《极限竞速 5》自然肩负着展示主机强大性能的任务，到底“改无可改”要如何再改进？亲身尝试一下这款作品，你们就能找到答案。

极限竞速5		Microsoft Studios	竞速
XOne	Forza Motorsport 5		美版
	2013年11月22日	本地1-2人,在线2-24人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

画面

在主机进入了高清世代后，赛车游戏一直都代表着游戏画面的高水平，尤其是拟真赛车游戏，因为对于车体外观构造，赛道环境设计和光影表现都有着非常高的标准，所以这一类作品能够达到的水准也基本代表着主机本身性能现阶段可以达到的最高水准。从这个标准看来，《极限竞速 5》的画面表现之强简直令人咋舌，极其细致的车体外观是最为直接的进化点，因为在上一作中车体构造就已经非常完美，本作把注意力放在了尽一切可能让微小的细节都尽善尽美上，例如车前灯的玻璃在驾驶中如果曾溅上水，干掉后甚至会留下水印！









除了车身外部，开发组甚至有点丧心病狂地把车身内部也当成了完善目标，在内饰和驾驶员手部动作都已经无懈可击的情况下，他们甚至让车头挡风窗拥有了反光效果，当驾车驶过光线充沛的区域时，穿过挡风窗的光线照射在驾驶台上，还会将光线重新反射回挡风窗上，虽然只是非常微小的细节，但是所产生的真实效果简直令人赞叹不已。

除了赛车本体，本作对于赛道的塑造也达到了一个非常惊人的地步，美丽程度堪比真实顶级风景区的场景令人目不暇给，而在赛道旁伫立的建筑物也相当地有特色，不但每一个构筑部分都精致准确，许多建筑上还带有自身的风格和亮点，哪怕停下车仔细欣赏也绝不会露出破绽。

同时，比起过往的作品，本作的赛道路面也经过了一次跃进式的进化，整个路面比起以往的作品要更有颗粒感，而且整个表面变得更为不纯粹，有着与真实赛道一样的斑驳外表，上面还层层印着新旧不一的车痕，随着玩家一圈一圈地驶过，车痕也随之产生变化，并不会凭空地消失又或是渐渐地淡化不见，可见开发商对于本作的尽善尽美之极致。

最后提醒一下各位玩家，你们正在体验的，可是真真正正的原生 1080p 精美画面，并且能够随时保持 60 帧流畅运行，纵观整个次世代游戏首发阵容，能够做点这一点的游戏也没有几个。

©2013 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

http://www.opoosoft.com

特点

《极限竞速 5》的基本游戏形式就是赛车，这一点和过往系列正统作品基本是一致的，但除了正常的游戏进行方式，本作还新加了一些令人赞叹的特点。

随时能够在驾驶中切换到摄影模式是本作的一大特色，许多玩家应该在 X360 上的《极限竞速地平线》中已经体验过，只要进入到摄影模式，玩家就可以用车辆作为中心，从各种角度旋转镜头，并寻找合适的风光，来进行摄影。但令人惊叹的是，本作把镜头调整项目进化到了接近专业相机的地步，玩家在确定了照相角度后，还能够调整抖动情况、曝光、对比度、亮度和色彩等数据，以在画面中调整出一个满意的摄影效果。



极其真实的车体碰撞和损坏是拟真赛车的标志，本作在这方面也做得一丝不苟，每一台车都有极其真实的损坏贴图，并且会根据碰撞情况来发生符合碰撞情况的损坏，而且车身在撞上赛道边沿后还会按照物理反作用力来进行反弹。而且，能够真实损坏的可不只是车身，当玩家按死刹车然后令赛车进行横向滑移时，轮胎与赛道摩擦甚至会产生高温带来的烟雾，可见本作的真实程度简直超乎想象。





缺点



虽然本作已经又朝着接近完美这个标准迈了一大步，但在一些小小的地方，本作的确还是有着一些算是缺点的设定，其中被玩家们流传最广的就是“纸片人”，也就是赛道两旁的观众除了个别是 3D 建模，其余统一使用不会移动的 2D 建模充数，看起来非常诡异。不过因为玩家在驾驶车辆高速移动时无法察觉小物件的细节，加上《极限竞速 5》场景中的观众分布非常少，所以其实只能说是一个方便制作的权宜之计。

另外一个缺点就是拟真圈子里一个传统的较真项目 :玩底盘。因为赛车的底盘一般不会被玩家看到，为了降低建模压力，许多赛车虽然上部建模极其精细，底部却做得非常粗糙，甚至就是一片黑。相比起来，《极限竞速 5》的情况要好一点，在翻车的情况下，玩家会看到车底还是有轴承结构的贴图，不过很不幸，这个贴图是个一块过的平面贴图，没有立体感，所以看起来就像是一张贴在车底的贴纸。但正如前文所说，玩家正常游戏过程中很可能根本见不底盘，这种缺点和游戏体验实在没有什么关联，自然也没必要深究了。

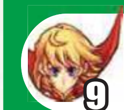
综合评价

如果说 Xbox One 的独占首发大作里，只准玩家玩一款，那在综合素质上来说，《极限竞速 5》绝对是最值得购入的，它拥有绝对优异的画面表现，绝对优秀的操作手感和绝对优良的游戏体验，如果你还是一位赛车迷，那这款作品肯定会是你目前能够玩到在所有主机平台上最好的拟真赛车游戏。

黄金眼总分 27分



随时随地能够照相的功能让人能够记录下游戏赛道中的种种美景，能调镜头数据更是神得不能再神了！



真实的振动反馈配合上Xbox One手柄全新设计的脉冲触动功能，简直让人觉得自己就是在亲身驾驶。



高素质的画面，精细的游戏细节，云端学习功能的引入，这些要素都让《极限竞速 5》成为次世代竞速游戏的标杆。

http://www.opoosoft.com



由微软和 Capcom 联合开发的《丧尸围城 3》，是 Xbox One 首发游戏中极具分量的独占王牌。“《丧尸围城》系列”诞生于 X360，它在沙箱游戏中只能算是小规模作品，但游戏提供了数量丰富的玩法，再加上简单爽快的暴力美学，一向在欧美市场大受好评。但系列一直都有读盘漫长、场景狭小、帧数不稳的毛病，这些问题能否借助世代更新得到解决呢？我们怀着这样的疑问，再次来到了这个丧尸横行的世界……

丧尸围城3		Microsoft	动作冒险
XOne	Dead Rising 3		美版
	2013年11月22日	本地1人，在线2人	59.99美元
	对应Xbox Smartglass	对应玩家年龄：17岁以上	

■图为成就“Welcome to Los Perdidos”的图标。

重温尸海一声啸的感动

犹记得当年初次在 X360 上见到《丧尸围城》时的惊艳，当游戏结尾弗兰克站在车顶面对尸山尸海发出一声长啸时，我们当真体验到了次世代的威力。

而当我们初次见到《丧尸围城 3》的画面时，这种久违的感动又回来了。系列之前的作品发生于购物中心和赌场，充其量只能算是城市一隅。而本作的故事实实在在地发生于一座城市中，虽然它的规模不能和洛圣都比，但已然不小。游戏大大提升了载具的重要性，因为只有靠载具才能快速往返于不同的地点。

场景变大带来的最大感受，就是同屏显示的丧尸数量又呈几何级数上升了。即使经过了 7 年的光阴，我们依然能找回几分当年尸海一声啸的震撼。更值得称赞的是，场景变大不仅没有加剧读盘问题，反而是做到了零读盘。只要玩家开始游戏，之后就不会再受读盘困扰，这一点堪比《GTA5》。当然，和《GTA5》一样，如果读档的话还是要重新读盘。

游戏发售前曾经有外媒对游戏的帧数问题大加鞭笞，当时官方承诺会通过首日更新的方式来解决这个问题。从实际游戏情况来看官方没有食言，如今游戏的大部分时间都可以稳定在 30 帧左右，面对尸山尸海时玩家也无需担心会被卡成幻灯片。不过在游戏中有时还是会出现短暂的停顿现象，类似于其他游戏中的场景读盘，不过频率很低，时间也很短，没有影响。





四管齐下的操作方式

本作的键位设定和 2 代基本相同，只是更改了道具设定，具体如下表所示。除了传统操作方式，游戏还提供了 3 种全新的次世代操作方式，分别是语音、动作和移动设备。

键位	功能
X	轻攻击
Y	重攻击
A	跳跃
B	动作键
BACK	调出游戏菜单
START	调出系统菜单
LB	奔跑
RB	切换下一个道具
长按 RB	调出道具栏
LT	瞄准
RT	发射 / 投掷
↑	接电话
↓	放下手上的道具
LS	翻滚



[语音]

游戏中使用语音可以实现多种效果，例如对跟随自己的幸存者下达搜索、攻击、跟随的指令，此外还可以用来引诱丧尸。例如高喊 OVER HERE，丧尸就会被吸引过来，预先装好陷阱的话就很方便。在和人类战斗时还可以高喊 CALM DOWN 让 BOSS 冷静下来。

©2013 Microsoft

http://www.opoosoft.com

[动作]

初玩本作时，感觉有像《生化危机》靠拢的趋势，因为在特定场景中丧尸会经常性地突然出现攻击玩家，这点很像老《生化危机》。而被丧尸抱住或受到其他攻击时，你需要快速晃动 Xbox One 的手柄来挣脱。在玩本作之前，我还真没注意到原来 Xbox One 的手柄还有这种功能。

[移动设备]

本作支持 Xbox Smartglass 已不是什么新闻。在游戏中玩家可以找到一些 App 程序，给自己的手机装上之后即可获得新的功能，包括导航、呼叫无人机、指向性轰炸等等。至于利用 Xbox Smartglass 来控制游戏就更不在话下了。



综合评价

《丧尸围城 3》并不是表现最好的次世代游戏，但它的效果已经足以秒杀绝大部分本世代游戏。如此广大的场景，如此繁多的丧尸，还能做到近似零读盘，帧数也稳定在一定级别，在本世代只有 Rockstar 等少数几家公司能做到。这也让我们对次世代的前景充满期待。

难能可贵的是，《丧尸围城 3》并没有因为画面提升而在游戏性方面有所妥协。游戏不仅保留了系列的经典玩法，而且还针对机能进化作出了调整，并活用了 Xbox One 的诸多硬件特性。无论从哪个方面来看，《丧尸围城 3》都是系列最强的作品，也是丧尸游戏中的佼佼者。

从 Xbox One 卖场的资料来看，本作实际上已经内含中文，只是因为目前不能设置中文系统而无法显示。日后 Xbox One 推出港版时，我们强烈推荐大家购买本作，它绝不会让你对次世代失望！

黄金眼总分 26 分

8 喂喂喂，某人一上来就换女装放火是怎么回事？

8 看完第一个精神病BOSS的倾情演出，我就知道这游戏不会差。

9 有洛克人造型？那当然要来三张！



花样百出的武器系统

真气所至，草木皆为利刃——《丧尸围城》系列”的主人公颇有华山气宗风范，任何东西都可以信手拈来当作武器。本作的共有 400 余种武器，其中大部分只是日常生活用品。不过不要小看了这些东西，本作加入了必杀技系统，只要在一定时间内完成 10 连杀，即可同时按 Y+B 发动必杀技，游戏中所有的武器都对应一种必杀技！必杀技的效果都十分夸张，而且能获得更高的经验值。

而 2 代的招牌系统组合武器，在本作中依然保留。这次玩家需要先获得蓝图才能得知组合方法，不过组合不再局限于工作台，而是可以随时随地开展，只不过需要花费一定的时间。此外游戏还追加了更为强大的超级组合武器，使得屠尸运动更加轻松自如。

按照系列以往的传统，武器光是强力并不可取，还得入手简单，否则实用性就要大打折扣。而本作新增的武器柜设定可以解决强力武器不好拿的问题。玩家在游戏中使用过的任何武器，都会被自动记录到武器柜里，玩家可以随意从武器柜里调出已获得的武器，而且数量无限。这个设定不仅提高了游戏爽快度，而且能刺激玩家的收藏欲。







集系列之大成的丰富元素

如果要问“《丧尸围城》系列”有哪些代表性的游戏元素，相信不同的玩家会有不同的答案：幸存者、精神病 BOSS、果汁、换装、书本、升级……不管答案是什么，玩家都不用担心，因为这些元素统统会被继承到 3 代之中。而且不少元素都或多或少地发生了一些变化，使之更加适合全新的 3 代。

变化最大的要素当属升级，这次的升级由过去的自动加点制改成了手动加点制，而对应的项目也多了不少。体力、行动速度、格斗技、道具上限等设定依然健在，还新增了智力等全新项目。此外还有物品专精项目，可以大幅降低组合武器的难度。例如电锯 + 铁锤可以组合出开山锯，如果点了机械专精，那么电锯 + 任意工具都可以组合出开山锯，十分便利。由于点数有限，玩家需要根据自己的战斗风格来进行设置。

个人最满意的是《丧尸围城 2 番外篇》中登场的挑战系统被保留了下来，而且直接就会在故事模式中登场，不用进入专门的模式。完成这些挑战可以获得大量 PP 作为奖励，能够帮助玩家更好地提升实力。游戏同样支持联机，不过只有合作模式，没有对抗模式。以游戏的进行方式而言，这样的选择是可以理解的。

http://www.opoosoft.com



在 Xbox One 公布之初，Crytek 推出的独占大作《崛起 罗马之子》就被视为是一员猛将，CryEngine 打造的精美画面大气磅礴，使用古罗马战争作为动作游戏题材也充分对应欧美市场的口味，加上血腥而变化多端的 QTE 终结动作，使得这款游戏在刚公布时就博得了满堂彩。而在后续的宣传中，我们逐渐发现，Crytek 似乎打算在 Xbox One 平台上创造出一款足以比肩《战神》史诗大作，游戏的故事中包含了奇幻元素，甚至还有一定的成人内容，似乎铁了心要向《战神》进行全方位挑战，那么到底这款作品是否有着足以担当如此重任的素质？让我们来详细分析一下。

画面

在玩家能够最直观感受到的地方，Crytek 绝对是花足了大力气，所以本作的画面表现绝对是称得上惊人，场景规模庞大，远景内容丰富细节清晰，光影与贴图都美轮美奂，因应次世代的机能提升，本作甚至在特效方面都有着巨大的进步，斗技场中因战斗而扬起的沙尘弥漫在空气中，通过阳光的照射，有着几可乱真的感觉。

对于 Crytek 来说，古罗马是一个陌生的题材，他们之前最广为人知的作品是以科幻风格为主基调的“《孤岛危机》系列”，而创造外星人和纳米盔甲的经验是无法套在塑造罗马士兵盔甲和宏伟的石雕建筑上的。但是在游戏中我们会发现 Crytek 通过使用自家产的引擎，毫无保留地战胜了这一难关。主角身上构造繁复的战甲有着极为可信的细节，多彩绚丽的装饰图案和盔甲部件之间的组合结构都清晰可见，还配有符合金属特质的反光和灰尘沾染带来的黯哑。臂膀间露出的锁子甲边沿有着刻意营造的参差不齐，盾牌表面还有覆盖皮革上那凹凸不平的纹理，几乎在每一个地方，都能够看出美工的用心和引擎的强劲表现力。

除了物件之外，游戏对于人物的脸部构筑和表情还原也非常传神，玩家最常接触的会是主角马吕斯的脸，他有着深刻的面孔轮廓，而这张脸上常常会露出悲伤和愤怒的神情，每当他受到情绪冲击，脸部的皱纹变化和肌肉的移动都显得极为真实，配合着甚至能够看到斑驳的胡子印和伤疤的皮肤，整个游戏过程仿佛就是在看一部由真人演员演绎的古罗马题材电影。

不过略为让人感到遗憾的是，在已经进入次世代的今天，游戏仍然使用了预渲染影像作为过场，而并非使用即时演算，虽然理论上来说许多充满着冲击力的场面的确还是用影像来实现更为方便，但没能让玩家领略到次世代主机在这方面的强劲能力实在可惜。



崛起 罗马之子	Microsoft Studios	动作
XOne	Ryse: Son of Rome	美版
	2013年11月22日　本地1人/在线2人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上



系统

早在 E3 演示时，就有不少玩家质疑，本作如此大量的 QTE 操作是否有其必要，玩家难道不会对此快速感到厌倦？

从某种程度上来说，这个质疑是有其道理的，而我们也必须在一开始就承认，这种战斗方式贯穿了整个游戏的过程，玩家必须频繁地使用 QTE 终结技，以获取各种增益。但这并不表示这个系统就缺乏深度，实际上它蕴含了一定的策略元素，首先，如果玩家想要获取最大收益，就必须尝试多多使用双杀终结技，这要求玩家必须同时把两个敌人打进处决状态，并且在合适的位置发动终结技，所以一通猛打是不可能达成的。游戏中共有四种增益，玩家选择对应的增益后，通过用终结技杀死敌人就可以获得，因为游戏中没有自动回血机制，也没有回血道具，如果玩家不熟练掌握终结技的使用，甚至连通关都有困难。

除此以外，被批评太过单调的战斗系统其实也有一定的深度和讲究，两种攻击方式都不能够连用，不然打到第三段敌人就会识破玩家的攻击模式而开始闪避。同时格挡的时机要求也没有想象中宽松，加上部分敌人的攻击不能够弹反或干脆无法格挡，所以在战斗中的策略复杂程度会随着流程不断上升，无脑的乱砍是无法应对后期的复杂战斗的。更重要的是，游戏中角色的攻击基本都是单体攻击，如果不掌握快速杀敌的技巧，很快就会因为被大量敌人包围而遭到困境。这时候，终结技又会派上用场，部分敌人在受到击打时会出现瞬杀机会，头上闪动着红色的骷髅，这时候按下 RT 键就可以无视敌人的血量直接发动终

©2013 CRYTEK All Right Reserved

http://www.opoosoft.com



剧情

战争、仇恨、杀戮、阴谋和背叛，在一开始，《崛起 罗马之子》展现出的是典型的古代历险情节安排，整个故事中穿插着回忆和传说，也从一些不经意的透露出了本作两一个重要元素，那就是神明。马吕斯在一开始认为自己所需要去做的，不过是一次简单的复仇，然而很快他就会发现，事情背后的真相并不简单，而他过去的行为也带来了意想不到的结果，整个罗马帝国的命运和他个人的命运联系在了一起，而他的一举一动，都有着关键的意义。

从整体的剧情来说，《崛起 罗马之子》满足了玩家对于这个故事的期盼，基本上罗马题材故事中能够用上的元素在本作的战役中都有出现，编剧也的确有将它们良好地组合起来，为玩家们讲述了一个非常有趣而吸引人的故事。如果玩家对于战斗系统略有微词，那起码在战役部分，光是剧情的发展就足以给玩家继续游玩的动力，所以本作在战役方面的表现是绝对值得肯定的。

结技，不但可以减少在场的敌人数量，还可以快速获得终结技奖励。

而且，除了一般的近战战斗，游戏中也提供了不少其他游戏内容，包括 E3 上演示过的罗马方阵攻击，操纵大型弩箭的防守战和使用投枪击杀敌人的远程战等等，加上视玩家和敌人状态不同，终结技拥有数十种变化，留给玩家研究的空间很大，后期靠着升级系统增强能力，再配合上能够减缓敌人移动速度的专注模式，玩起来就会变得更加爽快。







网战

相比起单机战役，本作的网战模式格局要小不少，玩家扮演一位在斗技场中竞技的角斗士，靠着和惟一一位同伴相互配合，战胜一个个难关。尽管形式上听起来有些差异，不过遗憾的是网战中玩家能够使用的策略和单机并无太大分别，敌人的类型差别也不大，所以战斗中获得的新体验也相对较少。

不过这也不是说网战部分就毫无亮点，因为本作为斗技场加入了一些奇幻化的设定，场景会在每次战斗后产生惊人的大幅度变化，每一次战斗的目标也会随之而改变，加上敌人配置的不同，足以保证战斗过程充满不可预知性，乐趣也就随之而产生。

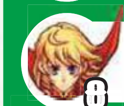
综合评价

总体而言，作为一款独占的首发作品，《崛起 罗马之子》的表现远远算不上完美，虽然有着画面精美，单机剧情引人入胜和演出效果丰富的终结技，但重复性很高的 BOSS 战，缺乏长时间黏度的网战模式和难以让人物能力产生根本性变化的升级系统都是败笔之处，综合表现只能评为优秀，但在 Xbox One 推出的初期来说，这仍然是一款非常值得一玩的作品。

黄金眼总分 22分



所谓成人元素和奎爷遇到的比起来只能算是小巫见大巫啊！



虽然缺点很明显，但我的通关之旅十分愉快。



联机模式猪队友太多肿么办啊！

http://www.opoosoft.com



细节决定胜负 Xbox One 手柄的秘密

很多玩家都认为，X360手柄是本世代最好的游戏手柄，是人体工学设计的顶点。与传承了PS时代手柄造型的PS3手柄不同，X360手柄诞生于车枪球当道的年代，在造型设计上更适合当今主流游戏。微软的高层们也知道这一点，所以一开始他们打算什么也不做，直接在次世代主机上沿用X360的手柄。

从外表上看，Xbox One手柄确实与上一代区别不大，令人感觉微软并没有在手柄设计上花什么工夫。键位布局与形状大体保持不变。PS4手柄至少还能看到增加了触控板和灯光条这些明显的变化，而Xbox One手柄却并没有明显的新功能。

鲜为人知的是，这个“几乎没有什么变化”的手柄花掉了微软1亿美元的研发费用。对于新手柄，微软经历了“不瞎折腾”到“投入巨资研究新创意”再到“回归经典”的历程。在此过程中，微软甚至研究了一种会散发出气味的装置……

文 清国清城
编 哪尼
美编 anubis

没有最好，只有更好

微软曾进行了大量的研究，它很清楚地知道X360手柄比其他手柄更受欢迎。但设计团队认为，与竞争对手相比并不是值得恭维的事。微软高级工业设计师Quintin Morris说：“我们知道有很多地方可以改进，虽然它已经是同类中最好的手柄。”

微软配件部门总经理Zulfi Alam说，几年前，他的团队也不知道该从哪里做起。他只知道要做出改变。“我们开始这个项目的时候，我对大家说‘嘿！我们要重新设计X360手柄’。大家的反应是炸开了锅似的反对，‘你们疯了吗？这可是最好的手柄。大家都喜欢。’”

但这并不代表微软无视竞争对手的举动。Alam说，微软一直在关注对手，不过“老实说在手柄这方面，我们确信自己是业内最好的”。微软高层对手柄设计组的要求是，无论怎么做，一定要对做出来的东西进行详尽而透彻的评估，要由“黄金之手”来评估，取得他们的认可。在微软内部，所谓的“黄金之手”就是核心玩家们的双手，他们比设计者更清楚手柄的细节。从商业角度来说，这个逻辑似乎不大行得通——微软不是更应该吸引主流用户，而不是那一小部分核心玩家吗？微软的理由是：其一，已经有Kinect专门为非核心玩家而打造。其二，微软不仅要满足狂热玩家们，还要更进一步照顾那些核心之中的核心，包括电子竞技玩家们。



▲ Xbox One手柄的主要研发人员。

要满足核心玩家，就意味着手柄的基本布局绝不能改。Morris说：“人们花了很长时间才把它掌握了，双手已经形成了本能的记忆，对键位的快速反应已印刻在心中。如果改变太大，他们花了那么多时间掌握的技能就白费了。”

微软对新手柄最初进行的调整主要围绕尺寸方面。嫌X360手柄太大的人不少，在手感上还有一些可以微调的地方。于是工程师们就以X360手柄为基础，用塑料模具或3D打印的样品，每个版本比上个版本增或减1毫米，一个个版本进行测试比较。在正负8毫米的范围内测试了十几个样品。微软找来了很多玩家当测试员，

http://www.opoosoft.com

有男有女也有孩子。Morris 说：“在整个项目过程中，我们找了 500 多人来测试，各种年龄，各种技能的都有。”

因为每个玩家的手掌大小以及喜好都不一样，这种测试其实很难得出共识。Morris 承认无法从中得到一个清楚的答案，但是可以从玩家回馈的问题中找到一个正确的方向。

接着 Morris 和他的团队尝试了手柄把手部分的不同厚度与形状，还有扳机键的角度，不同的类比摇杆类型等。锁定其中比较合适的几个方案之后，就做成模型给测试者试用。其内部用的是 X360 手柄，用来操作 X360 游戏。Morris 说：“我们知道不能做个手柄却不让人用来试玩游戏。光是模型无法有直观的体验。”



▶微软配件部门总经理 Zulfi Alam（左）与 Major Nelson（右）。

数亿美元的改良费

虽然所有人都认为 X360 的手柄是“业界最好的”，但是微软也不能放弃手柄革命的可能。在研发阶段，微软尝试了许多匪夷所思的设想，希望能像当年 Wii 手柄一样刮起一阵异类旋风。设计组开了很多场头脑风暴会议，制作了数百个手柄模型，有的手柄加入了屏幕，甚至还有加入“气味”概念的手柄。

这些概念决不只是仅存在于设想之中，而是真正做出了样品。是的，在微软的某个实验室里，确实造出了能散发出气味的手柄。据设计人员介绍，这种手柄中有几个小容器格，每个格子里贮藏了一种不同气味的香料，根据不同的游戏场景，会释放出不同比例的香料混合物，形成不同的气味。比如当你进入丛林时，就会闻到花香。



▲微软将图中条纹状的手柄原型叫做“Zebra（斑马）”，早期发给第三方用来测试Xbox One游戏的就是这款手柄。当时Xbox One的存在还是一个超级机密。



▲Guide键上Xbox LOGO的均匀白光。



■这款手柄原型的中间有一个屏幕。

PS4 所用的触控板、Wii U 所用的摄像头，以及扬声器等，在 Xbox One 的手柄原型中都曾存在过。但这些创意最终都没能坚持下来。Alam 说，之所以不想把手柄做得太花哨，是因为要坚持公司的理念，那就是：Xbox One 与电视机才是客厅里的两位最重要的主角！ Morris 说：“你家里已经有一台很好的电视，以及比手柄喇叭好得多的音响。没必要把玩家的注意力从电视上转移开。”另外，增加屏幕会大大降低手柄的电池续航时间，Alam 坦言：“这种设计是没有未来的——不是个好主意。”

添加摄像头也有点多余，毕竟 Xbox One 已经有 Kinect 了。设计组还想过很多特别的创意，比如添加一个能侦测心率的装置，会根据玩家心率的变化动态调整游戏内容。还有一个更大胆的创意是在手柄里面植入一个微型投影器，能够在玩家四周投射出当前游戏场景的环境光，让玩家更有代入感。这个想法也因为手柄电池续航时间问题，以及“不让玩家分心”等理由而放弃。

Xbox One 的很多手柄创意和模型都与各方进行过深入的探讨。在微软内部就有三组人进行创意评估以及模型试用，微软研究组还会招募普通玩家来试用。此外微软与 Xbox LIVE 分数靠前的一些精英玩家们保持着日常联络，他们也会认真聆听这些顶尖玩家的意见。当然，微软第一方以及第三方的各种游戏工作室也会给予宝贵意见。Alam 说：“我们一边调查，一边制造样品。很多实验性功能并不重要。我们的核心用户层并不需要它们。”

最初 Alam 声称微软仅仅在手柄上就“花了几亿美元”。但是在记者的深入追问后，Alam 解释说：“我不想谈具体数字，但是超过 1 亿美元是肯定的。从工具设备，到我们为工艺技术所投的钱，还有在此过程中的研发工作，我们在这方面投入了很多钱。”

Xbox One 手柄的很多细节看似没有变化，其实也烧掉了无数美金。比如 X/Y/A/B 这四个基本键位，初看并没有明显不同，其实也花掉了数百万美元。变化比较明显的是位于手柄中上方的 Guide 键，这是进入大部分系统功能的重要按键。其造型从 X360 的穹顶状改为扁平，上面还有一层薄薄的金属，底下是个光球，会散发出柔和的白光。光是这个小细节的设计，就花去了数月的时间进行调试，而且使用了多层塑料，以确保透过 Xbox 标志的光保持均匀、没有太亮的聚焦点。Alam 说，别看这个小细节，实现起来很有技术含量。“在主机上，Xbox LOGO 的亮光比较容易处理，因为不需要担心耗电问题。而在手柄上是需要电池的，对于 LED 消耗的电量要非常小心，所投入的精力是巨大的。Guide 键可以说是一个艺术品。”

微软虽然资本充裕，但也不是一开始就给个“几亿美元”的预算，Alam 的团队从小规模开始，需要逐步证明自己的价值才能获得更多项目预算。Alam 说：“公司很舍得花钱，但是要确保我们的方向是对的。每次开口要钱的时候，我们要让他们看到已经做出来的东西是可行的，然后还需要多追加一点投入。”无论是哪家公司，投入了 9 位数的美元之后，都需要看到巨大的回报。手柄设计团队已经为这个项目赌上了自己的职业前程。

http://www.opoosoft.com

价值数百万美元的 X/Y/A/B



▲Xbox One的类比摇杆触垫面积较小，但是防滑性更好。



▲由于摇杆底部突出部位较小，Xbox One摇杆感觉更高一些，实际高度是相同的。

当你握住 Xbox One 的手柄，首先感觉到的变化，是其材质和形状上的防滑处理。摇杆边缘和底部覆盖了一层有凸点的材质，进行了橡胶化处理。Aulfi Alam 说："光是摇杆的材料和纹理的选择就花了几个月的时间，在这么小的细节上花了这么多的精力，着实令人吃惊。"

类比摇杆顶部的触垫有一些内凹，与拇指能够更好地贴合，也增强了防滑性。触垫的直径比 X360 小一些，大约小六分之一。高级工业设计师 Quintin Morris 说，将触垫调小并没有什么技术上的考量，完全是考虑到心理因素，因为小而精致一些会令人感觉摇杆更精准。

至于十字键，Morris 说，X360 的圆盘状十字键是按照《街头霸王》等格斗游戏的需要而设计的。但是格斗游戏如今已不流行了，再说真正的格斗游戏死忠们也不屑于使用手柄，一般都直接买街机摇杆了。如今方向键最大的用处就是在射击类游戏里作为各种武器的热键。所以 Xbox One 回归到传统的十字键。十字键的好处是四方向更像 4 个独立的按键，对于手柄布局不那么熟悉的玩家，能够更方便地根据按键形状摸到需要的键位。4 个方向键底下还有金属片，按键的时候更有键位感。

正如前面提到的，X/Y/A/B 这四个主要功能键，表面上看并没有什么变化，实际上也耗费了设计人员的不少心血，而且花掉了几百万美元。这么一种已经被广泛接受，并被视为理所当然的键位布局，该如何进行改进？

首先，微软将 X/Y/A/B 四个键之间的距离稍微缩短了一点，差距仅仅是一根发丝的宽度，用肉眼根本察觉不到。高级工业设计师 Quintin Morris 说："很多玩家都表示希望按键距离能够更近一些，这样他们在游戏中快速操作的时候拇指的移动能够更方便一些。"这么细微的调整，究竟能不能起到加快操作速度的目的？这一点可能很难测量。但这至少表明了微软对核心玩家需求的重视程度。

对于轻度玩家，微软十分努力地对功能键的外观进行了重新设计，让它们看起来更舒服一些。Morris 说："我们发现很多人是先认颜色再看到上面的字母。如果你的朋友喊，按 A 键，你看到的是绿色键，第一眼可能没看到上面的 A 字。我们想要让这些键看起来更醒目。"

在 X360 手柄上，按键的颜色与上面字母的颜色是相同的。绿色键上面有个浅绿的 A 字，红色键有个浅红色的 B。Alam 说，将按键与字母做成不同的颜色，需要付出"双倍的工作"。但是颜色改变，设计师还不够满意，他们还要字母更加醒目。Alam 说，他们要实现的效果是让字母悬浮起来，就像在三维空间里。要做到这一点，就要付出"三倍的工作"。工厂的这方面技术并不成熟，所以微软为此工艺投入了数百万美元。

这三倍工作换来的实际上是三种不同的颜色：黑色底色、上面一层字母的颜色、以及包裹整个按键的透明层。这样的结果是字母的颜色能够很好地烘托整个按键的颜色。一定程度上延续了玩家的习惯，同时又照顾了色盲的玩家。



▲Xbox One十字键变成了真正的十字键，没有"火山口"形状的底座外围。



▲为了这些按键上的字母看起来更舒服一些，微软花了几百万美元。

扳机与振动

多数玩家可能并没有注意到，X360 手柄的 RT 和 LT 键的排列，与玩家食指的接触位置并不自然。LT 与 LB 以及 RT 与 RB 之间是标准的直角，是完全笔直的。但是当玩家的食指放在扳机键上时，食指与扳机键之间并非垂直，而是有一定的角度。不信你可以拿起家里的 X360 手柄试试，两个食指不会水平相对，而是会稍微向下指。

Morris 说："我们发现了这一点，就把它做得更符合人体工学了。这样你按键的时候会感觉更自然、更轻松。这样可以降低长时间按键的疲惫，也会让你的操作更快。"

微软的工程师们不仅将扳机键稍微向外移，而且也将扳机键做得更肥大。扳机不再是像手枪扳机一样竖长，而是在侧面有个和缓的弧度，当玩家将食指扣在上面时，食指内关节有地方受力，这样能分摊中间关节长时间按键的疲累。



■这个早期的手柄原型中，只有简单的摇杆，以及造型奇特的扳机键。

扳机键的硬度也变得更为柔和，以至于对比之后会让人感到 X360 的扳机键相当廉价，其内在构造有所改变。当玩家在按 RT 或 LT 键时，内部的精准磁铁会读取键位所处的准确位置，这样将会提供范围更广、更精确的数据，表现在游戏中就是按键的响应速度更快，玩家扣动扳机的那一刻就会被侦测到，并且在人物动作中马上表现出来。

LB 和 RB 键也不再是两颗隔开来的按键，而是与 LT 和 RT 键紧密相联。Alam 表示，这么设计的考虑是让 LB/RB 键与 LT/RT 键之间的过渡更自然，玩家按住 LB/RB 时，顺手向下一滑，就变成了按住 LT/RT

键。这样在一些需要于两个按键之间迅速切换的游戏时，便于加快玩家的操作速度。Alam 说："也许只能加快几百分之一秒，但这样也很好，这非常重要。"

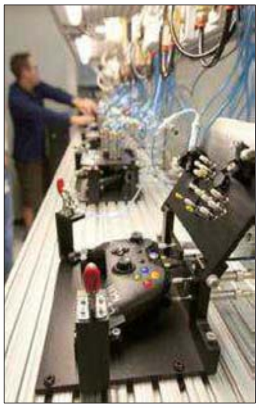
Xbox One 手柄用起来后，你会感受到的另一个明显进化是振动的手感。传统的手柄是在握柄处有两个振动马达，通过不同的转速实现不同的振动程度。而 Xbox One 将马达数量大大增加，实现了更细腻的振动感觉。

新增加的振动马达分布于手柄的不同位置，都能够独立运转，根据游戏需要，可以调动这些马达以不同的速度和时间振动起来，比如可以模拟出一种波浪式的振动，手掌会感觉到此起彼伏的振动。这就像从二声道进化到五声道一样，可以说是一种环绕式振动。振动可能从某个点开始，像愤怒的蜂群一样向手柄的其他角落扩散。这种振动带来的手感进化，只有亲手试过才知道。游戏开发者也可借此实现新的游戏创意。高级工业设计师 Quintin Morris 说："这就相当于振动有了方向，可以向前或向后，或者左右移动。"

"向前和向后"的振动是能够真真切切实现的，因为在握柄底部之外，扳机键内部也安装了振动马达。他们将 Xbox One 的 LT 和 RT 键称作"脉冲扳机"，因为这两个键的底下安装了脉冲马达，能将振动传递到指尖，这也是玩家手上最敏感的部位，从而获得多方向的振动体验。

与手柄的其他部位相比，扳机的振动感更细腻，因为这些马达非常小。游戏可以利用这些小马达模拟出细微的触感。Aulfi Alam 说："从心跳到步枪射击，再到火箭炮，都能区分开来。或者逼真模仿出汽车在沙砾路面上打滑——这些感觉都很有必要传递到指尖上。"


▲Xbox One手柄的内部，两个振动马达裸露在外。


▲Xbox One手柄的每一个细节都经过了无数次测试。

1 毫米的差距

玩家可能并没有意识到，X360 手柄的无线传输速度其实是很慢的，至少跟 Xbox 比起来更慢。Alam 说，Xbox One 手柄跟 X360 相比无线带宽增加了 20 倍，无线数据传输能力大幅进化，同时大大降低了延迟现象。微软在实验室里进行了测试，虽然改进的程度只有几毫秒，但是从技术角度来说已经是很大的进步。Alam 说："从按扳机键到屏幕上做出响应，时间减少了 20%。减少几毫秒是巨大的进步了，每减少一毫秒，我们都要激动欢呼呢！"

为了加快传输速度，微软改变了手柄的无线协议，没有使用 Wi-Fi、蓝牙等常见的无线标准，而是使用了微软自己设计的一个定制无线协议，面向游戏应用进行了超级优化。这种细微的改良可能是普通玩家感受不到的，但 Alam 认为未来两三年内，大家就会看到它的好处。可能从明年开始，就会有游戏利用到手柄无线传输速度的进化。对微软来说，这非常重要，在降低延迟方面砸了不少钱。核心玩家们将会从这毫厘之差中体会到明显的改良。另外，手柄底部的扩张端口也是高带宽的，未来几年内将可以利用此端口实现很多新功能。

如何让不同年龄层的玩家都对手柄满意？这是一个令人头疼的问题。Morris 说："我们知道玩家的年龄层范围正在变化。小孩子们在玩，手柄对他们来说可能太大了。还有现在的女性玩家也比以前更多了。女性的手比男性小，这些都是我们要考虑到的。"

为了设计出最适手的手柄，微软做了几百个尺寸各异的样品，其中很多样品之间的区别仅仅是增减一毫米。微软深入研究了玩家握手柄的习惯，Morris 说："我们研究了手的构造，你会发现玩家握住手柄时，会倾向于将把手往拇指关节的方向推。这对于拇指的操作造成了一定的约束。"由于这种习惯，拇指下方手掌的肌肉与握柄之间会有力度较大的挤压，时间一长会造成肌肉酸软。所以 Xbox One 手柄稍微压低了握柄的位置，并且让它变得更"苗条"一些。调整之后，就给拇指下方的肌肉留出更多空间，玩家拇指移动的过程中也少了一些阻碍，手柄操作的速度将得到提升。


▲玩家会倾向于将握柄往拇指关节方向推，给拇指肌肉造成一定的压力。


▲图中各手柄的模型虽然看起来差不多，但是在大小、握柄等部分都有细微的区别，用来测试哪种形状最舒适。


▲X360和Xbox One手柄背部对比。

一般来说，手柄稍重一些，会让人觉得质量比较可靠。太轻飘飘的手柄会显得比较掉价。Morris 说："我们对于重量等属性进行了大量测试，比较重一些的东西会觉得更尊贵，但是玩的时间长了，太重的东西会导致疲累。"

微软做的很多手柄样品之间，仅仅只有 1 克的重量之差。既要让玩家觉得握在手里有分量，又要稍微轻一些减轻手的负担，如何达到最佳平衡？微软的解决方案是改变重心位置，从而实现更好的手感。比如大块头的电池包被从后部往手柄内部深处挪动，外壳也向内移动了一些。这样可以提高握持的舒适性，手柄的重心往玩家的方向移动了一些。因为 X360 的手柄重心是靠前的，很容易前倾从手中滑落。而重心靠后的 Xbox One 手柄更容易把握，也会降低疲劳感。

Xbox One 手柄对细节的注重还表现在一些更加不起眼的地方。在 X360 手柄背部有许多螺丝孔，而 Xbox One 手柄背部一个螺丝孔也没有。这主要并非出于美观考虑，而是出于一个被大多数人忽略的理由——Alam 说："如果你是一个核心玩家，玩了 4 个小时的 COD，你的手一直握着同一个地方，抓得很紧。你会发现手指经常贴紧螺丝孔的位置会长出茧来。玩的时间短不会感觉到，但是玩了几个小时后，你就会抱怨'为什么这不能是一个平坦的表面？'我们也经常问自己这个问题。"

Xbox One 变成采用无螺丝孔的设计，现在相关的生产工艺已经很成熟，不过成本还是会高不少。对于已经花了上亿美元改良手柄细节的微软来说，只要能让玩家更舒适一些，这一切都是值得的。

http://www.opoosoft.com

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记 DIGEST

11.15 PS4 于北美上市，首日实际销量即突破百万台，创造游戏主机历史上的最高纪录。

11.15 任天堂大举入股 NicoNico 视频网站运营商 Dwango，消息传出后两家公司股价均大涨。

11.20 EA 宣布与迪士尼达成 10 年的《星球大战》相关游戏授权协议。

11.22 Xbox One 于全球 13 个国家与地区同日上市，首日全球销量突破 100 万台。

11.23 Id Software 创始人 John Carmack 宣布辞职，今后将专心担任 Oculus VR 公司首席技术官。

11.24 Atlus 公司举办网络发布会，公开了包括《女神异闻录 5》在内的多款游戏。

11.25 苹果公司确认其已收购 Kinect 技术研发商 PrimeSense 公司。

11.29 PS4 于欧洲上市。

PS4北美首日销量突破百万台！

据索尼官方发布的新闻稿，11 月 15 日 PS4 在美国和加拿大上市之后，首日实际销量即突破 100 万台，创下了北美历史上游戏主机首日销量的最高纪录。索尼表示今年年底 300 万台的销量目标将会顺利实现。

SCEI 总裁兼 CEO Andrew House 说："PS4 是一台专门为玩家打造的主机，消费者的反应如此强烈让我们感到很激动。目前 PS4 在北美的销量继续保持强劲，我们预计 PS4 在南美和欧洲上市后也会保持此势头。我们非常感激 PS 粉丝的热情，感谢他们的继续支持。"

Andrew House 表示，PS4 的供应量非常充足，将会尽可能满足庞大的市场需求。今年假期期间，PS4 会在全球 32 个国家和地区发售。

根据零售商方面的消息，PS4 的出货量确实很大，不过市场需求量更大。GameStop 早已将首批到货的 PS4 卖光，首日销量创造了 GameStop 历史上的新纪录，比 2006 年整个财年销售的 PS3 数量还要多出 80%！也就是说，PS4 一天的销量是当年 PS3 三个月销量的 1.8 倍！

除此之外 GameStop 还有 230 万有意向购买 PS4 的顾客。与需要支付订金的预订客户不同，所谓的意向购买顾客只需要登记电子邮件地址和姓名即可。不过 GameStop 方面表示，这表明 PS4 在未来几个月会有持续旺盛的市场需求。根据 GameStop 的会员调查，三分之二的顾客表示将会在未来 12 个月内购买 PS4 或 Xbox One。



Xbox One首日全球销量突破百万台！

PS4 北美上市后，24 小时之内创造实际销量破百万的游戏史上最高纪录。一个星期后，Xbox One 也正式上市。微软不甘示弱，发表新闻稿称 Xbox One 在 24 小时之内销量突破 100 万台。微软同时强调，这 100 万台是实际卖到消费者手中的销量，这一点与 PS4 相同。



虽然都创造了首日 100 万台的销量奇迹，PS4 的销售速度应该比 Xbox One 更快。因为 PS4 的首日销量仅仅是美国和加拿大两国，而 Xbox One 则是在全球 13 个国家同日首发，除了北美之外，还有英国、德国、法国、西班牙、澳大利亚等发达国家。根据过去的经验，欧洲游戏机市场规模与美国大致相当。PS4 的欧版发售日是 11 月 29 日。

微软营销战略部副总裁 Yusuf Mehdi 说："我们很感激全球 Xbox 粉丝的兴奋。看到成千上万兴奋的粉丝排队购买 Xbox One，这对于 Xbox 团队的所有人都是一个特殊时刻。我们正在很努力地生产更多 Xbox One，希望能满足假期的送礼需求。"

微软还总结出一些有趣的首日数据：《丧尸围城 3》中有 6000 万丧尸被杀、《极限竞速 5》玩家总计开了 360 万英里、《杀手学堂》玩家发动了 710 万个连续技、《崛起 罗马之子》杀敌 850 万、《Xbox 健身》共获得 4330 万健身分数。

三款 PS4 游戏中就有一款是 EA 的游戏。



EA 首席运营官 Peter Moore 最近在 Twitter 上骄傲地宣布，EA 已经占领了 PS4 游戏软件市场三分之一的份额。

业界声音

新闻短波 INFO

《GT赛车7》有望明年发售

Polyphony Digital 制作人山内一典日前表示，在最理想的情况下，PS4 的《GT 赛车 7》可能明年就会上市。他表示《GT 赛车 6》因为要 100% 发挥出 PS3 的机能，所以耗费的时间很长。而 PS4 的性能强大、开发环境友好，所以能够用更短的时间做出更好的游戏。

任天堂入股NicoNico

任天堂近日收购了日本 Dwango 公司的 612200 股股票，消息传出之后，受到投资者的积极回应。任天堂当日股价上涨 5.2%，达到 13070 日元。Dwango 股价更是飙涨 21%。

Dwango 公司是日本超人气视频网站 NicoNico 动画的运营商，其在线视频应用在日本移动市场也有很高的占有率。但任天堂发言人表示没有打算利用 NicoNico 的渠道发行手机游戏，今后主要利用 NicoNico 作为游戏宣传渠道。任天堂还透露，此次收购是由 Dwango 会长川上量生向他们主动提出的。

http://www.opoosoft.com

VGX年度巨作盛会12月7日网络直播

每年12月由SpikeTV主办的VGA游戏颁奖礼向来是年末欧美业界的最大盛会，今年SpikeTV宣布将推出“VGX”，对VGA与相关活动进行全天候网络直播。SpikeTV表示，VGX将会是史上覆盖面最广的游戏盛会直播，预计将会有超过1亿家庭观看。

VGX将会通过Xbox One、X360、PS3、Twitch、iOS和安卓设备直播，并通过VGXLiv.com、Hulu、Yahoo Screen、Spike.com、MTV.com、GameTrailers.com等面向全球播出。播出时间是从太平洋标准时间12月7日下午3点开始。SpikeTV电视台会在12月9日播出节目精华。

与往年一样，VGX的最大亮点不是颁奖，而是在活动期间首次公开的众多大作预告片。过去VGA曾因此被称为“小E3”。今年的VGX更会有次世代新作的加长DEMO，对制作人的访谈等。近期已经有多款大作预示会在VGX首次亮相。



《MGSV 原爆点》初代斯内克回归！

Konami日前宣布，预定于2014年春季发售的《潜龙谍影V 原爆点》，将会有PS3和PS4版的独占内容。

系列制作人小岛秀夫表示，为了庆祝“《MGS》系列”在PS上诞生15周年，将为PS系平台制作一个特别的“MGS1似曾相识”特别任务，其中将会有PS版一代的一些重大事件，经典场面将会重现，这些场面将会忠实还原原作的低多边形数简陋画面。满足特定条件后，玩家还可以用初代斯内克的形象游玩《原爆点》。

另外，Konami官方随后表示本作的Xbox One版本也会有独占内容，详情会在日后公布。







苹果收购Kinect核心技术研发商

据以色列媒体报道，苹果公司目前正在洽谈收购PrimeSense公司，这家以色列公司就是微软Kinect技术的主要供应商。消息人士称，PrimeSense可能作价3.45亿美元卖给苹果。实际上苹果从今年7月就开始于PrimeSense进行收购谈判，当时开价2.8亿美元。

PrimeSense曾为第一代Kinect提供了核心技术，但是微软在研发Xbox One的二代Kinect时改为自主研发。而苹果研究电视娱乐控制界面早已不是秘密，据称正在研发的苹果智能电视机将会采用动作感应技术。

11月25日，苹果发言人确认其已收购PrimeSense。据知情人士透露，收购的金额为3.6亿美元。

PrimeSense

PS4很让人上瘾，我想买一台，但是不知道我老婆肯不肯。



英国威廉王子说最近在一个活动中玩了PS4后觉得很过瘾，很想买一台，但是不知道凯特王妃让不让他买。看来王子也跟普通屌丝玩家一样是妻管严哦！

业界声音

Id创始人辞职，投身3D眼镜事业

Id Software创始人、有“3D之神”美誉的John Carmack，日前宣布其已经从Id辞职。今年8月，Carmack加入Oculus VR担任首席技术官，此次从Id辞职后，他将从此专心投入到Oculus的工作。Oculus正在研发的头戴式3D虚拟现实显示器Oculus Rift，被不少业界人士认为是当今游戏业界最具革新意义的新技术之一，能够以十分亲民的价格实现虚拟现实体验。目前已有多家第三方游戏软件商宣布加盟。

Carmack在推特上说：“我本想继续担任Id的技术顾问，但是真没时间。我没有办法一心两用。”Id方面表示，Carmack的离去将不会影响其任何现有游戏项目。



新闻短波

INFO

《炽焰帝国Ⅱ》明春发售

韩国Blueside公司在G-star展会期间宣布，开发多年的《炽焰帝国Ⅱ》不仅已转移到PS4平台，而且已经进入后期制作阶段，预定于2014年春季在亚洲发售，PC版也会同步推出。



《古墓丽影》登陆PS4

亚马逊意大利分站最近发布了一个新作信息：PS4版的《古墓丽影 最终版》，预定发售时间是2014年1月24日。相关描述显示本作将包含全部DLC，还有一本画册。

《无尽的任务》新作登陆PS4

索尼网络娱乐公司总裁John Smedley透露，MMORPG《无尽的任务NEXT》将会推出PS4版，具体时间未定。

次世代游戏热销

Cowen & Company投资公司分析家Doug Creutz日前表示，Xbox One和PS4的软硬件销量比例将会达到3.25套，也就是说玩家购入新主机时平均会购买3.25套游戏。相比之下，2005年X360首发阶段软硬件销量比例高达4.2，而PS3在2006年发售时仅为1.9。

《宿命》PS4/PS3率先公测

Bungie首席运营官Pete Parsons日前确认，《宿命》的公测将从2014年开始，PS4/PS3版将率先进行公测。

EA获《星战》10年版权

11月20日，迪士尼与EA联合宣布其已经达成一项长达10年的合作协议，EA将开发多款《星球大战》相关游戏，但不包含电影《星球大战7》的游戏版。

《战神4》采用开放设计?

《战神》开发团队SCE Santa Monica工作室最近正在为一款未公布的新作招聘高级关卡设计师，相关描述中暗示新作会采用开放式世界，此外还有“电影式”、“平台动作”等关键词，看来很可能是《战神4》。

《马里奥银河》再临！

樱井政博最近在其推特上发布了《任天堂全明星大乱斗》Wii U版新作的关卡图，确认本作会收录《马里奥银河》的舞台。而且该舞台会利用地心引力要素，创造全新玩法。



《女神异闻录5》明年冬季登陆PS3







11 月 24 日，Atlus 通过 NicoNico 视频网站举办网络发布会，一口气公布了多款《女神异闻录》新作。其中最引人注目的，就是 PS3 的《女神异闻录 5》，这是该系列正统续作首次登陆 PS3。

首先是将于 2014 年秋季登陆 PSV 的 “《女神异闻录》系列” 首款音乐节奏游戏《女神异闻录 4 午夜热舞》。本作由 Atlus 和 DINGO 公司联合制作，后者曾担任世嘉《初音未来 女歌手计划》系列作的开发工作。本作故事设定于《女神异闻录 4》事件之后的夏季，主角一行再度来到暗影蠢动的异世界，与新登场的伙伴们一起进行午夜热舞战斗。

至于备受关注的《女神异闻录 5》，目前并未公布详情。从已公布的概念图来看，似乎将回归黑暗风格。据日刊报道，图片中的椅子和锁链是在一所中学里的场景，这与本作的主题息息相关。预告短片中写道 “你是奴隶，期望被解放吗？” Atlus 表示本作将会突出真实感，人物为等身比例，故事会采用全新的世界观。担任本作制作人的是桥野桂，人设是副岛成记，作曲是目黑将司。游戏预定于 2014 年冬季发售。

在这次公布的新作中，也有已经确认发售日的《女神异闻录 Q 迷宫之影》。本作对应平台为 3DS，将于 2014 年 6 月 5 日发售。在本作中，《女神异闻录 3》和《女神异闻录 4》的角色将会以 Q 版形象登场，玩法与以往系列作不同，更加类似于《世界树的迷宫》。

Xbox One成本比PS4高90美元，Kinect占75美元

在 PS4 之后，IHS 也对 Xbox One 进行了拆机成本分析。最后对各零部件的统计结果是 Xbox One 造价 471 美元，比 PS4 高 90 美元。看来这两部主机确实都是一分钱一分货。



Xbox One 比 PS4 贵的地方主要是 Kinect，其成本为 75 美元左右。其中采用了三星和 STMicroelectronics 的芯片，还有一些发射红外线的神秘芯片。该芯片来源不明，因此成本不好估算，加上去之后，Kinect 的成本高于 75 美元。

与 PS4 一样，Xbox One 成本最高的零部件是 110 美元的 AMD 芯片，比 PS4 高 10 美元。IHS 分析家 Andrew Rassweiler 说：“他们都是很强悍的芯片，你可以称之为芯片上的游戏机。”

Xbox One 的 DDR3 内存芯片来自 SK Hynix，成本大约是 60 美元，比 PS4 的高端 GDDR5 芯片便宜 28 美元。Xbox One 的新手柄来自 Marvell Technology，成本约 15 美元。

与 PS4 不同，Xbox One 用的是外置电源，成本为 25 美元。德州仪器公司是 Xbox One 的重要零部件供应商，为其提供了 6 个零部件。

由于 Xbox One 的售价仅比成本高 29 美元，按照微软提供给零售商的批发价来算的话，恐怕也无法在主机上盈利。微软仍然依靠软件以及网络服务的利润。不过采用成熟技术的 Xbox One 和 PS4 预计成本会迅速下降，可能几个月后就会进入硬件盈利阶段。

索尼即将推出PS4/PSV同捆套装

别担心，威廉王子。我们会送你一台 PS4。别告诉凯特（如果她需要电视机，你可以用 Remote play 功能。）

SCE 得知威廉王子的事情之后，马上在推特上表示要送他一台 PS4。说起来英国女王也是游戏迷，不过女王陛下是任饭，喜欢的是 Wii。

业界声音

PS4 与 PSV 之间有着强大的联动性，推出二者的同捆套装只不过是时间问题。最近根据英国网站 MCV 报道，索尼将于今年圣诞节之前推出 PS4/PSV 同捆套装，据传其售价可能只有 500 美元左右，比两部主机单独购买便宜 100 美元。

由于目前 PS4 销售势头火爆，索尼可能会利用 PS4 拉 PSV 一把。除了同捆套装外，索尼正在为 PSV 投放大规模的电视广告。仅在英国，今年假期期间的 PSV 电视广告预算就达到了 250 万美元。广告主题是 “最好的游戏方式”，主要宣传点是与 PS4 联动的 Remote Play 功能以及 Media Molecule 新作《撕纸小邮差》。



http://www.opoosoft.com

索尼已重获“古惑狼”知识产权？



最近由 Activision 所有并运营的古惑狼官方网站悄然关闭，而且在 Activision 官网上有关古惑狼的一切内容都被删除，在网站上搜索古惑狼也没有任何结果。

Activision 的古惑狼官网上一次更新是在今年夏季，而就在那时传出了索尼将购回古惑狼知识产权的消息，此后古惑狼官网再也没有更新。现在古惑狼官网正式关闭，业界纷纷猜测索尼已经买下了古惑狼的知识产权。

古惑狼是 PS 时代的吉祥物，也是 PS4 首席架构师 Mark Cerny 参与创造的游戏系列。索尼虽然发行了其中的几部作品，但是最后知识产权却是归环球公司所有，后来环球游戏部门与法国 Vivendi 合并，再后来 Vivendi 与 Activision 合并，古惑狼的知识产权就这样落到 Activision 手中。但是自此之后，“《古惑狼》系列”一蹶不振。

《GT赛车6》将推行虚拟货币



在一些小型游戏上尝试了道具收费模式后，索尼将会在其主力大作中正式引入道具收费模式。索尼近日通过 PS 官方博客宣布，PS3 的《GT 赛车 6》将会采取真钱换虚拟货币的经营模式。

《GT 赛车 6》将提供 50 万、100 万、250 万、700 万等数额的虚拟货币，与现金的兑换率未公布。玩家可以通过 PlayStation Store 直接购买虚拟货币，也可以从零售商购买。

根据索尼发布的图示，在游戏中购买一辆宝马 Z4 GT3 '11 需要花费 35 万虚拟货币，一辆福特 GT 为 149880 虚拟货币。

微软女将投奔顽皮狗

被称为“最牛华人女程序员”的 Corrine Yu，最近宣布其已经辞去微软 343 Industries 的首席引擎架构师职位，今后将担任顽皮狗的图像程序师。

Corrine Yu 曾被多家媒体评为游戏行业最具影响力女性之一，此前她在微软工作了 5 年时间，她也是 343 知名度最高的开发者之一。她的加盟可以说让顽皮狗如虎添翼。Corrine Yu 透露，她已经开始参与顽皮狗的 PS4 新作项目，她在推特上说：“我非常喜欢 PS4 的图像编程。我要告别 Windows8 了。真开心！”



PS4生产成本381美元，依旧亏本卖



研究机构 IHS 最近对 PS4 进行了拆机分析，根据其对各零部件成本的统计分析，每台 PS4 的造价为 381 美元，仅比售价低 18 美元。

2006 年 IHS 曾对当时刚发售的 PS3 进行了成本分析，得出的制造成本约为 805 美元，当时 PS3 的售价是 599 美元。

在 PS4 的成本构成中，芯片占了一半以上。其中大个头的 AMD 处理器就占了 100 美元，另外 16 个单独的存储器芯片加起来总共是 88 美元。IHS 分析家 Andrew Rassweiler 说，PS4 所用的 AMD 芯片非常巨大，达到了 350 平方毫米，“几乎是我们之前见过的最大芯片的三倍。”不过他也解释说大不一定好，因为芯片面积越大，生产中出现瑕疵的可能性越高。

PS4 还有一个希捷的硬盘（成本 37 美元），以及 Marvell 和 Skyworks 的无线芯片，还有索尼集团自己生产的光驱（28 美元）。PS4 的 DualShock4 手柄成本为 18 美元。

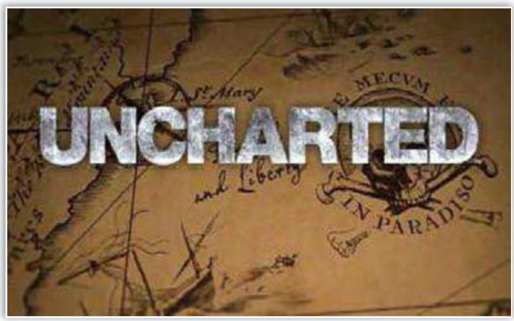
Rassweler 表示，由于 PS4 的生产成本与售价非常接近，因此索尼在主机上盈利的可能性极低。主要还是靠软件及配件盈利。

PS4《未知海域》新作开发中，神秘新角色登场



最近在美国的 PS4 首发活动中，顽皮狗正式宣布 PS4 的《未知海域》新作已经在开发中，并发布了一段没有任何游戏画面的简短预告片。看起来本作将会以海盗寻宝为主题，会有更多新角色登场。

数日后，参与本作动作捕捉的演员 Todd Stashwick 在自己的推特上放出了动作捕捉现场的照片。Todd 将会在本作中扮演重要角色，预告片中的画外音就是由他录制的。他的台词是：“有些枷锁永远无法挣脱。我失去了 15 年……被活埋、被抹杀。你离开了我，在地狱之眼腐烂，还是头也不回。但你不能逃脱过去的阴影。当它追上来时，你身边的一切都将崩塌……我会在那里……穿过残骸……你欠我的。”



http://www.opoosoft.com

11月24日，Atlus通过日本视频网站Niconico举行了一次“《女神异闻录》系列”的主题发布会，发布会上公布了4部作品的情报，其中有两部大家可以看本期栏目的介绍。另外两部分别是《女神异闻录5》和《P4U》的新作，前者目前没有详细的情报，后者则将会从11月28月开始在日本街机平台稼动。

栏目主持 宇宙人



女神异闻录Q 迷宫之影

ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス

●简介

本作是24日网络发布会上公开的“《女神异闻录》系列”新作之一，游戏将会是一款迷宫RPG，玩法借鉴“《世界树迷宫》系列”。这次的故事以八十神高校七大不可思议之一，如果听到计时塔钟声听到最后的人就会死去这个怪谈为开端。生活在两个不同时间中的PERSONA使们，受到钟声的吸引穿越到了异世界。宣传视频中我们可以看到本作将采用Q版画风，战斗采用5人小队制，角色发动技能的时候会有动作特写。《P3》和《P4》的角色都会全部登场，并肩作战。此外还有两位新角色，分别是名为玲的少女和名为善的黑衣男性。到底是什么原因让两代的角色走到一起，他们将会面对怎样的敌人呢？

【文：宇宙人】



●机　种：3DS
●类　型：角色扮演
●发行商：Atlus
●发售日：预定2014年6月5日

●亮点细数

两代角色大穿越
神秘的剧情展开

女神异闻录4 午夜热舞

ペルソナ4 ダンシング·オールナイト

●简介

本作同样是24日公开的系列新作，对应平台为PSV，不过游戏类型是音乐类。由Atlus和Dingo联合开发，Dingo正是开发“《初音未来 歌姬计划》系列”的小组，所以本作可以说是Atlus入主SEGA之后新的尝试。从目前公开的视频可以看到游戏的玩法跟《初音》有很多相似之处，角色在舞台上跳舞的同时，画面上会出现按键指令，根据节奏等画面中的光圈与按键重合时按下相应按键，完成节拍。喜欢音乐游戏和“《女神异闻录》系列”的玩家不容错过！（望向哪尼→_→）

【文：秋沙雨】







●机　种：PSV
●类　型：音乐
●发行商：Atlus
●发售日：预定2014年秋

●亮点细数

与Dingo联手开发
系列的新尝试







蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影明星

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ!

●简介

经典动漫作品《蜡笔小新》改编游戏再度登场！这次的作品将会以系列推出过的电影版为基础进行改编，从最初93年的《动感超人大战泳装魔王》到最新的《笨蛋好吃！B级美食大逃亡！》合共21部作品将会全部整合到本作中！玩家可以体验拍摄这些电影的名场面的过程。故事讲述小新在公园里捡到了一块奇妙的拍板，之后还遇到了“电影世界”中出来的两位大姐姐，从她们口中得知保管在“电影世界”中的重要交卷破了个洞，导致里面的角色全都跑到现实世界来了。要重新修复那个洞就要把那一段重新拍摄一次。导演的重任就落到了小新的头上。

【文：宇宙人】

●平　台：3DS
●类　型：平台动作
●开发商：NBGI
●发售日：预定2014年4月10日

●亮点细数

重温《蜡笔小新》的欢笑和感动
经典动漫改编







少女与战车 究极战车道

ガールズ&パンツァー 战车道、极めます!

●简介

去年年末热播并引起了一股“战车道”热潮的动画《少女与战车》终于宣布游戏化，对应平台为PSV。游戏根据动画的世界观改编，故事中，女生们驾驶战车的技能被称为“战车道”，是跟“花道”、“茶道”并列的模范女性所必须的技能。游戏中玩家能扮演故事女主角西住美穗带领大洗女子学园的成员与其他学院展开战车道的竞技。原作中登场的战车、街道、战场将会全部3D化，可操作的战车数量非常丰富，玩家可以亲自驾驶这些战车在这些熟悉的场景中体验原作的经典对决。游戏的发售日已经确定在明年6月26日，从已经公开的视频来看，驾驶战车的时候画面中还会出现驾驶员们的对话窗口，相信游戏过程中气氛会相当活跃。喜欢这部动画的玩家可密切留意本作的消息。

【文：宇宙人】

●机　种：PSV
●类　型：动作
●发行商：NBGI
●发售日：预定2014年6月26日

●亮点细数

体验紧张激烈的战车决斗
多种可操作的战车登场

http://www.opoosoft.com

热点追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

Carl Ledbetter 雕刻Xbox One

低调奢华有内涵

Xbox One 首席工业设计师谈设计理念

在圣海伦山脉的影子里，10 岁的 Carl Ledbetter 有时候能坐上几个小时，不做别的，就是使劲敲石头。他要花很长时间才能将一块块的火山玻璃敲成他需要的形状，然后用一块皮革把它们包住，免得割伤自己。他会先用一个鹿角的角尖轻敲，将黑曜石的一小条边敲掉。薄片纷纷掉落之后，就露出了里面的箭头状。

那时 Carl 经常觉得自己的这个爱好注定了今后会变成一个地质学家。

李小龙与绿巨人

Carl 上大学学的是地理学专业，导师告诉他的第一件事是："这个世界上已经没有什么未被发现的地理知识。"这让 Carl 十分沮丧，最后他决定换专业，然后他发现了自己的激情所在——设计。现在他已经是在微软工作了 18 年的设计大师，他就是 Xbox 的工业设计创意总监。

Carl 有许多经典的设计作品，包括微软的智能鼠标、惠普的第一款 Touchsmart 电脑、以及 Zune 播放器。他也是一个超级技术宅。他说："我曾在一家游戏店外的长椅上等了一整晚，就为了买第一代 Xbox。他们只有 12 台，我是 12 人之一。"

现在 Carl 成为了 Xbox 事业的重要成员，他带领一支 30 人的队伍，经历了职业生涯中最大的挑战。

要进行主机外形设计，首先要确定的是要传递出怎样的品牌信息。当年初代 Xbox 要传递的是性能强劲的硬件配置，所以它的造型就像汽车引擎罩。Carl 说："我们一直把它当成绿巨人。它很强大，但是也很原始。"

X360 的设计就优雅得多，微软在全世界寻找设计达人，最后选择了 6 名设计大师当顾问，从他们的设计中选择出最合适的方案。最后由日本的一个设计实验室和旧金山的 Astro 工作室一起完成了设计任务。X360 的设计方向与 Xbox 完全相反，流畅的弧线令人感到惊艳。Carl 说："和 Xbox 相比，它就像李小龙与绿巨人的分别。它和绿巨人一样强大，但是更内敛。"

不知不觉，X360 发售至今已有 8 年。在这漫长的生命周期中，X360 经过了几次改版，造型越来越小，基调色从白色变成了黑色，造型从原来的流线型变成了更为棱角分明。Xbox 的品牌形象再次改变。

轻薄版 X360 的设计就是由 Carl 负责的，他表示之所以大幅改变了主机造型，是因为随着 Kinect 的出现，X360 的产品定位发生了变化。过去 Carl 也设计过人体学输入设备，但没有设计过能识别人体动作与声音的装置。这是人类第一次能够以自然的方式与机器交流，Carl 希望他的主机设计能反映出这一点。这次 X360 不是绿巨人，也不是李小龙，而是玩家的伙伴或者家庭成员。

灵肉合一

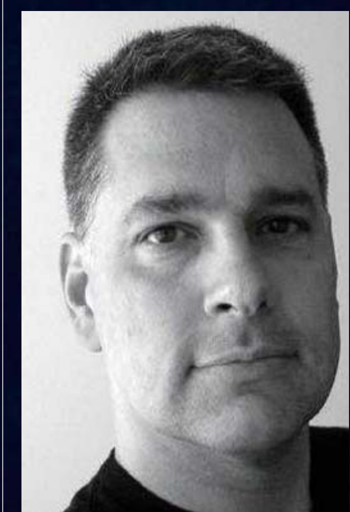
Carl 一直将著名设计师 Frank Lloyd Wright 的一句话挂在嘴边，他说："先有功能后有外形，这是一种误解。外形与功能应该是一体的，应当做到灵肉合一。"

为了设计 Xbox One 的造型，Carl 的团队首先要明白其功能。这就要与 Xbox 软件部门深入配合，他们就在同一层楼工作，平常经常坐在一起讨论。他们对于 Xbox One 想要传递给玩家的用户体验非常清楚。

Carl 的团队开始进行头脑风暴，他们先把主机内部所需的空间约束抛开。用公司里的快速打样设备，他们先设计了几十种可能的形状，有优雅的月牙型曲线，也有尖锐的宝石型棱角。因为要表现 Xbox One 作为家庭娱乐中心的尊贵感，Carl 决定采用他能做到的最光滑、最深黑的塑料外壳。Carl 表示，设计团队的主要灵感来源于现代 16:9 的高清电视，让 Xbox One 摆放在电视机身边显得更有整体感。

整体造型方案定下来后，设计团队还有两大难题需要克服：首先就是散热问题，X360 的散热是一场灾难，直接造成了三红危机，导致微软损失了十几亿美元。这种错误绝不能再犯。Carl 设计的轻薄版 X360 内置的风扇噪音也很大。Xbox One 要有良好的散热，还要运行时足够安静。

Carl 说，他的团队足足制作了



75 个版本才定下最后的 Xbox One 设计。负责 Xbox One 内部构造的工程师为这些原型机的内部空间需要提供了反馈，他们提出最多要求的就是"要有更大面积的散热口"，这都快把 Carl 搞疯了。"首先要承认的是，我们恨不得一个散热口都没有。要设计一个靠谱的造型很容易，但是一旦开始考虑到通风、各种孔、各种洞，这就给设计造成压力了。"在 Xbox 侧面，通风口与非通风口各占一半面积，长宽比例都是 16:9，整个造型简单大方。

Carl 对 X360 面板上的指示灯圆环以及电源键的设计很不满意，Xbox One 的一个目标，就是将这一切进行简化。改版后的 Xbox 标志被印在 Xbox One 面板的一侧，这也是印在面板上的惟一图案，从过去的绿色变成了白色。Carl 说："Logo 变成白色的目的，是为了让人感到它是娱乐体验的一部分。在 UI 中也能看到 Xbox Logo 的变化。"

X360 发售时，微软宣传的一个独特卖点就是可以像当时的诺基亚手机一样换彩壳。在 X360 的生命周期中推出了多种多样的面板，但换彩壳从未成为一种潮流。大部分玩家从未换过面板。只有与热卖大作同捆的限定版特别造型的主机受到欢迎。设计团队这才意识到，玩家需要的不是一款面板，而是整体设计的改变。所以 Xbox One 取消了换面板的功能，今后仍然是通过特别版主机来吸引玩家。这些主机只是为了满足特定玩家的需要，而 Xbox One 本身并不强调个性。不露锋芒，是为了让玩家更关注内容本身，这大概就是所谓的"无我"境界吧？

http://www.opoosoft.com

PS4:真1080p的胜利

次世代两大标杆大作，PS4 版完美胜出

PS3 刚发售时，因为主机售价更高，而画面却比 X360 更差，招致无数玩家吐槽。三十年河东三十年河西，现在微软与索尼的处境完全调转。Xbox One 售价更高，规格却更低。随着次世代大作的相继推出，人们发现 Xbox One 版本的画面确实不如 PS4。

PS4 版解析度高 50%

今年的年末次世代大作中，最能反映画面水平的当属《BATTLEFIELD 4》和《COD 幽灵》。根据实际对比，在不牺牲任何画面特效的前提下，《BATTLEFIELD 4》的 PS4 版原生解析度比 Xbox One 版本高 50%。Infinity Ward 的 Mark Rubin 也确认《COD 幽灵》的 PS4 版是原生 1080p 解析度，而 Xbox One 版本只有 720p 原生解析度。很多核心玩家将“是否能实现 1080p/60fps”视为次世代主机的评定标准，他们对微软提出质疑：“既然 Xbox One 还是与本世代主机一样做到 720p，那我们为什么要升级主机?”

对于两个版本的解析度差异，微软官方的说法是“不能光看数字，看实际游戏画面就知道没有明显区别”。但是根据欧美多个游戏媒体的对比评测，《BATTLEFIELD 4》两个版本的画面差别还是很明显的，用肉眼完全可以看出 PS4 版更清晰。至于《COD 幽灵》，该作 PS4 版全胜的结果更令人对 Xbox One 的性能产生怀疑。要知道过去 8 年来，《COD》系列”一直是以 Xbox 系主机为主力平台，IW 应该对微软提供的工具和平台环境非常熟悉。而且《COD 幽灵》并没有使用新引擎技术，该作也是在 Xbox One 发布会上率先公开，按理来说会像过去那样优先将 Xbox One 版本做好。结果两个版本在解析度上面的差异，似乎只能用机能不足来解释。

讽刺的是，对于 Xbox One 规格数据低于 PS4 的事实，微软说不能光看性能数据，有时候更高效的系统架构比硬规格更重要。然后就有人用 PC 零部件分别按照 PS4





和 Xbox One 的规格进行组装，结果根据不同的装配方案，模拟的 PS4 比模拟的 Xbox One 高出 19% 到 33%。也就是说，PS4 的系统效率似乎更高、硬件架构似乎更合理。实际上，根据多家开发商反映，Xbox One 的 GPU 存在许多问题，其中有一些可以在近期解决，还有一些很难解决。今年 8 月份的德国科隆游戏展期间，外界已经知道 Xbox One 所用的 AMD GPU 所用的“单驱动”影响了性能的发挥，这是 E3 展《崛起 罗马之子》和《丧尸围城3》表现令人失望的原因之一。虽然微软一直在改善，游戏开发者们还是很迷茫。

预留的 10% 性能

今年 6 月份的时候，育碧 Reflections 工作室已经向媒体确认 PS4 的 GPU 性能更靠谱。除了本身规格和驱动问题之外，另外一个原因是 Xbox One 的操作系统预留了 10% 的 GPU 性能用于 Kinect 的骨骼跟踪运算。这 10% 的资源是游戏开发者们无法调用的。这一决定导致很多玩家与游戏开发者的反对，所以微软正在考虑释放这一部分 GPU 性能，不过首发期间的游戏肯定是无法使用的。PS4 的操作系统是否有预留 GPU 性能目前未知，至少并未因此引起开发者的抱怨。

微软曾经表示，Xbox One 所用的芯片是 X360 自然而然的继承者，ESRAM 是为主机产品提供 8GB 内存的最节能、性价比最高的解决方案。但是开发者们表示 ESRAM 存在两大问题：首先是要在两个内存组合之间运作，这对开发者来说非常麻烦，而 PS4 的 8GB GDDR5 就不存在该问题。其次可能是最重要的问题——开发者们非常希望有超过 32MB 的容量提供给高带宽的图像处理。Xbox One 的 32MB ESRAM 对于 1080p 解析度来说确实是捉襟见肘。微软表示可以分摊到 DDR3 和 ESRAM，并使用其高内存利用效率的压缩格式，就像 X360 时代经常用的那样。而这所面临的一个问题是，微软的这些格式是 PC 和 PS4 可能不支持的，会给这两个版本的制作带来麻烦。在次世代首发游戏紧张的时间限制下，把 Xbox One 版本的画质降低才是最高效简单的做法。

从《COD 幽灵》和《BATTLEFIELD 4》的表现来看，Infinity Ward 和 DICE 都选择了牺牲 Xbox One 版本的画质。而这种不差钱、不差人的工作室都遇到了这么多问题，其他工作室可想而知，也可以推断这些问题短期内很难得到解决。

游戏 VS 多媒体

在本世代主机上，很多跨平台游戏是为了保证两个版本差别不太大才将帧率锁定在 30fps。某些 30fps 的游戏是可以解除帧率锁定的，比如将《生化奇兵 无限》解锁之后，会发现 PS3 版帧率更高，不过其解析度较低。《蝙蝠侠 阿克汉姆城》也可以通过 TriOviz 3D 模式将其帧率解锁，会发现在很多场景帧率会大大高于 30fps，X360 版占据明显优势。开发者会根据不同主机的性能特点选择最合适的解析度和帧率。从商业角度来说，这些对销量的影响微乎其微。不过本世代主机的情况不大一样，很多玩家将“是否有原生 1080p”视为判定“真·次世代”的标准，720p 已经被认为只是本世代主机的标准。媒体也对此进行不厌其烦的报道。一旦这成为一种公认的标准，那些无法达到 1080p 画面的游戏处境会非常尴尬。

就目前所知，由 Mark Cerny 设计的 PS4，不仅规格更高，而且更加围绕游戏应用。相比之下，Xbox One 更注重多媒体娱乐。这种设计理念一向被核心玩家认为是“不务正业”。主机发售初期做的是核心玩家的生意，所以现在 PS4 占尽了优势。但是从长远来说，究竟谁的设计理念更成功? PS3 在硬件设计上应该算是失败的，但是 PS3 的累计销量正在超越 X360。Xbox One 会不会也是先苦后甜? 微软这次更注重的是家庭用户而不是核心玩家，这就意味着至少要在主机发售两三年后，进入到主流化普及阶段才能看得出来效果。未来鹿死谁手无法预测，不过至少 PS4 看来已经赢了第一局。

http://www.popoosoft.com

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作
把握游戏流行趋势

2013年11月18日～11月24日

排名	平台	游戏	发售日 / 厂商 / 类型	本周	累计
1	PS3 NEW	闪电归来 最终幻想XⅢ Lighting Returns:Final Fantasy XⅢ	■2013年11月21日发售 ■Square Enix ■角色扮演	277082套	277082套
2	3DS NEW	超级马里奥3D世界 スーパーマリオ3Dワールド	■2013年11月21日发售 ■Nintendo ■平台动作	99588套	99588套
3	3DS NEW	海贼王 无尽世界 红 ワンピースアンリミテッドワールドレッド	■2013年11月21日发售 ■NBGI ■动作冒险	83605套	83605套
4	3DS ↑	口袋妖怪X・Y ポケットモンスターX / Y	■2013年10月12日发售 ■Nintendo ■角色扮演	72932套	3002738套
5	3DS NEW	偶像活动 我的两位公主 アイカツ！ 2人のmy princess	■2013年11月21日发售 ■NBGI ■模拟育成	72087套	72087套
6	PSV ↓	噬神者2 GOD EATER 2	■2013年11月14日发售 ■NBGI ■动作	39052套	305378套
7	PS3 ↓	职业进化足球2014 ワールドサッカーウイニングイレブン2014	■2013年11月14日发售 ■Konami ■体育	35879套	187678套
8	PS3 ↓	COD幽灵 コール オブ デューティ ゴースト	■2013年11月14日发售 ■Activision ■主视角射击	29252套	219883套
9	3DS ↓	怪物猎人4 モンスターハンター4	■2013年9月14日发售 ■Capcom ■动作	21120套	2959789套
10	PSP ↓	噬神者2 GOD EATER 2	■2013年11月14日发售 ■NBGI ■动作	20508套	132531套

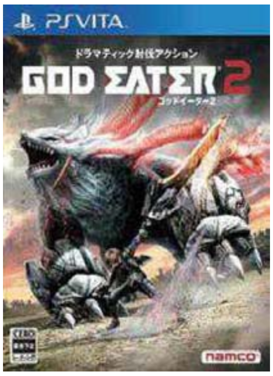
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作
把握游戏流行趋势

2013年11月10日～11月16日

排名	平台	游戏	厂商 / 发售日 / 类型 / 上周排位	本周	累计
1	PS4	COD幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013年11月15日发售 ■主视角射击■上周排位：–	703638套	703638套
2	PS4	BATTLEFIELD 4 Battlefield 4	■EA ■2013年11月15日发售 ■主视角射击■上周排位：–	396187套	396187套
3	PS4	杀戮地带 暗影坠落 Killzone: Shadow Fall	■SCE ■2013年11月15日发售 ■主视角射击■上周排位：–	355148套	355148套
4	X360	COD幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：1	345641套	2140508套
5	PS4	刺客信条Ⅳ 黑旗 Assassin's Creed IV: Black Flag	■Ubisoft ■2013年11月15日发售 ■动作■上周排位：–	345176套	345176套
6	PS3	COD幽灵 Call of Duty: Ghosts	■Activision ■2013年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：2	167012套	1257579套
7	PS4	麦登NFL 25 Madden NFL 25	■EA ■2013年11月15日发售 ■体育■上周排位：–	133368套	133368套
8	PS4	NBA 2K14 NBA 2K14	■2K Games ■2013年11月15日发售 ■体育■上周排位：–	111674套	111674套
9	PS4	Knack Knack	■SCE ■2013年11月15日发售 ■动作■上周排位：–	102749套	102749套
10	X360	BATTLEFIELD 4 Battlefield 4	■EA ■2013年10月29日发售 ■主视角射击■上周排位：3	99286套	841888套

系列作销量对比（日本）



《噬神者》系列

PSP 噬神者 2010年2月4日发售

首周 496050 套

PSP 噬神者 爆裂 2010年10月28日发售

首周 263150 套 降幅 ↓ 47%

PSP+PSV 噬神者2 2013年11月14日发售

首周 375174 套 增幅 ↑ 43%

《最终幻想XⅢ》系列



PS3 《最终幻想XⅢ》 2009年12月17日发售

首周 1516532 套

PS3 《最终幻想XⅢ-2》 2011年12月15日发售

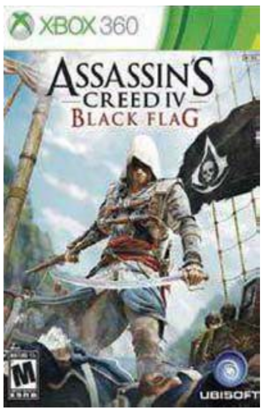
首周 524217 套 降幅 ↓ 65%

PS3 《闪电归来 最终幻想XⅢ》 2013年11月21日发售

首周 277082 套 降幅 ↓ 47%

系列作销量对比（美国）





《杀戮地带》系列

PS2 杀戮地带 2004年11月2日发售

总销量 约 79 万套

PS3 杀戮地带2 2009年2月27日发售

首周 305705 套

PS3 杀戮地带3 2011年2月22日发售

首周 264822 套 降幅 ↓ 13%

PS3 杀戮地带 暗影坠落 2013年11月15日发售

首周 355148 套 增幅 ↑ 34%

《刺客信条》系列

PS3+X360 刺客信条 2007年11月13日发售

首周 684985 套

PS3+X360 刺客信条Ⅱ 2009年11月17日发售

首周 831320 套 增幅 ↑ 21%

PS3+X360 刺客信条Ⅲ 2012年10月30日发售

首周 1560056 套 增幅 ↑ 88%

PS3+X360 刺客信条Ⅳ 黑旗 2013年10月28日发售

首周 701314 套 降幅 ↓ 55%

http://www.opoosoft.com

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作
把握游戏流行趋势

2013年11月10日～11月16日

排名	机种	游戏	厂商/发售日	类型/已发售时间	本周	累计
1	PS4	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	Activision 2013年11月15日发售	主视角射击 已发售时间：2周	808779套	808779套
2	PS3	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	Activision 2013年11月5日发售	主视角射击 已发售时间：2周	726738套	3601404套
3	X360	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	Activision 2013年11月5日发售	主视角射击 已发售时间：2周	647601套	3883938套
4	PS4	BATTLEFIELD 4 Battlefield 4	EA 2013年11月15日发售	主视角射击 已发售时间：1周	455387套	455387套
5	PS4	杀戮地带 暗影坠落 Killzone: Shadow Fall	SCE 2013年11月15日发售	主视角射击 已发售时间：1周	408216套	408216套
6	PS4	刺客信条Ⅳ 黑旗 Assassin's Creed IV: Black Flag	Ubisoft 2013年11月15日发售	动作 已发售时间：1周	396754套	396754套
7	PSV	噬神者 2 GOD EATER 2	NBGI 2013年11月14日发售	动作 已发售时间：1周	264831套	264831套
8	3DS	口袋妖怪 X・Y Pokemon X/Y	Nintendo 2013年10月12日发售	角色扮演 已发售时间：6周	233266套	7011997套
9	PS3	横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V	Rockstar Games 2013年9月17日发售	动作冒险 已发售时间：9周	189168套	13970193套
10	X360	BATTLEFIELD 4 Battlefield 4	EA 2013年10月29日发售	主视角射击 已发售时间：3周	167906套	1324441套

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月10日～11月16日	11月3日～11月9日	总销量
1	PS3	3 633 288套	5 681 169套	724 382 650套
2	X360	3 159 764套	5 809 886套	801 652 042套
3	PS4	2 753 865套	–	2 753 865套
4	Wii	1 101 640套	945 653套	851 767 600套
5	3DS	1 025 333套	932 838套	104 316 461套
6	NDS	709 227套	619 277套	767 292 444套
7	PSV	436 501套	210 046套	16 111 996套
8	PSP	373 378套	220 746套	278 163 937套
9	Wii U	367 407套	333 585套	11 756 917套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月10日～11月16日	11月3日～11月9日	总销量
1	PS4	1 079 311台	–	1 079 311台
2	3DS	426 792台	404 077台	37 385 971台
3	PS3	255 293台	220 084台	80 373 517台
4	X360	193 794台	170 305台	79 345 084台
5	PSV	162 465台	71 176台	6 386 754台
6	Wii U	82 277台	66 594台	3 989 073台
7	Wii	70 428台	50 551台	100 336 719台
8	PSP	51 370台	45 878台	80 247 238台
9	NDS	14 667台	11 924台	153 710 955台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

上周的日本市场 PSV 表现比较活跃，软件有《噬神者 2》以 26 万套的成绩夺得了当周榜首，同时成为了今年首周销量最高的 PSV 游戏，硬件则有 PSV TV 发售，虽然 4 万台的数字并不算高，但毕竟是一款定位比较特殊的产品，综合 PSV 的现状来看这个数字还算可以。而本周由《闪电归来 最终幻想 XⅢ》以 27 万套的销量轻易夺下了销量榜首位，不过对比《XⅢ》和《XⅢ -2》这个成绩只能用一个惨字来形容。原因有很多，这里就不作深究了，但可以肯定的是，SE 各种作死行径已经明显见效了。欧美市场方面本周率先迎来了 PS4，一大批 PS4 首发游戏也顺势占据了美国和全球榜的位置。其中主流的主视角射击游戏最为突出，当中又以《COD 幽灵》的表现最佳，有三个版本上榜，而且 PS4 版更是稳占榜首。下周 XBox One 登场，不知道会给这个格局带来怎样的变化呢。

新闻资讯 排行榜

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月11日～11月17日	11月4日～11月10日	总销量
1	PS3	471 434套	300 935套	63 761 447套
2	PSV	299 159套	85 916套	5 756 198套
3	3DS	273 522套	284 295套	43 476 202套
4	PSP	165 114套	43 241套	76 115 556套
5	Wii U	44 690套	56 878套	2 099 529套
6	X360	19 339套	8 534套	12 381 316套
7	Wii	7 890套	8 848套	68 337 667套
8	NDS	1 643套	1 850套	175 047 019套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月10日～11月16日	11月3日～11月9日	总销量
1	PS4	2 395 864套	–	2 395 864套
2	X360	1 574 724套	3 181 719套	460 113 870套
3	PS3	1 095 776套	2 094 889套	289 980 699套
4	Wii	578 171套	526 419套	431 083 052套
5	NDS	364 323套	333 834套	335 578 393套
6	3DS	325 430套	344 224套	32 864 265套
7	Wii U	157 561套	154 199套	5 442 357套
8	PSV	57 782套	53 298套	5 045 917套
9	PSP	55 598套	52 830套	95 698 974套

2013 日本主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	11月18日～11月24日	11月11日～11月17日	总销量
1	3DS LL	63 709台	47 852台	2 638 290台
2	PSV	21 044台	46 350台	940 854台
3	Wii U	21 002台	15 906台	563 669台
4	3DS	20 797台	22 250台	1 306 463台
5	PS3	12 436台	12 019台	733 341台
6	PSV TV	7 868台	42 172台	50 040台
7	PSP	3 546台	4 353台	404 060台
8	Wii	457台	518台	66 104台
9	X360	342台	404台	22 725台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	11月10日～11月16日	11月3日～11月9日	总销量
1	PS4	984 212台	–	984 212台
2	3DS	136 245台	132 144台	10 200 330台
3	X360	88 439台	79 812台	41 336 970台
4	PS3	56 376台	46 540台	25 245 197台
5	Wii U	34 580台	25 836台	1 538 378台
6	Wii	33 383台	22 654台	41 322 951台
7	PSV	13 212台	9 889台	1 507 060台
8	NDS	7 809台	6 048台	52 750 916台
9	PSP	1 434台	1 250台	19 751 504台

http://www.opoosoft.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



噬神者 2



PSV/PSP

- God Eater2
- NBGI
- 动作
- 2013年11月14日
- 日版

热血推荐

25

[游戏简介] 由 Shift 开发的多人联机动作游戏，原计划是 PSP 平台的作品，但后来增加了 PSV 版本。高难度的多 BOSS 同场混战是系列的一大特色。本作在前作的基础上增加了喷射锤和蓄力枪两种新武器，此外还新增了特殊的感应种敌人，让游戏难度进一步提升。



本作的系统进行了很多大胆的改变。新增加了“血技”系统让原本快节奏的战斗爽快感进一步提升，新增武器也非常有特色。不过游戏平衡性还有所欠缺，游戏前期难度偏低，而后期也有威力足以秒杀 BOSS 的强力子弹。多人联机时几乎没有拖慢现象，但是不对应 PSN 网联是一大缺陷。

画面看起来很舒服，武器的连技在前作的基础上还进行了各方面的加强，新加入的“血技”系统也让战斗变得更加爽快。椎名豪制作的音乐依然是本作的亮点，无论是前作的再编曲还是本作新加入的音乐都十分动听。角色支线的剧情十分丰富，可谓是杀时间的利器。

本作在画面上有了不小的进化，战斗中的各种特效也更丰富，并且基本上不存在试玩版中掉帧的问题。新加入的两种近战武器以及全新的“血技”系统赋予了战斗更多的变化，武器、防具的种类也十分丰富。故事方面相比前作显得有些单薄，但丰富的支线剧情值得肯定。比较遗憾的是本作无法对应线上联机。

闪电归来 最终幻想XⅢ



PS3/X360

- Lighting Returns:Final Fantasy X Ⅲ
- Square Enix
- 角色扮演
- 2013年11月21日
- 繁体中文版

23

[游戏简介] 作为系列的完结篇，本作无论是在系统上还是在剧情补完的性质上来说都是一个很好的完结作。系统的改革让战斗的节奏变得更加紧凑而刺激，换装对应着不同的技能与效果，不仅视觉效果华丽而且还非常实用。由于大部分时间都是一个人冒险，所以平时难免会觉得有些寂寞。



本作的换装从实用性的角度来说绝非虚有其表，多周目累积继承让玩家有更大的游玩动力。主线部分是针对前两作的补完，而支线数量繁多内容丰富，游玩时在支线上花费的时间要远远大于主线。野外敌人的绝种设定也十分符合末世的感觉，时间限制系统概念让日常的探索也变得更加紧张起来。

主线部分很短，相对的支线部分就非常长，支线部分的剧情十分优秀。城镇之间进行移动时会出现雷光关于各支线和主线的内心感受，穿上不同的服装在城镇村庄里走动时 NPC 的话也会不一样。美中不足的是画面整体偏暗，战斗时如果多属性魔法连发再使用物理攻击的话会出现不同程度的掉帧。

在前两作的基础上再次改进之后的本作系统称得上是“《最终幻想 X Ⅲ》系列”的最终形态，华丽而不失爽快。战斗音乐有部分是延续自前两作。支线或城镇里的各种小细节与小捏他十分讨巧。雷光的角色参数能够累积起来进行完全继承让人不禁想挑战参数的极限，同时这也是个杀时间的利器。

撕纸小邮差



PSV

- Tearaway
- SCE
- 动作
- 2013年11月22日
- 中文版

热血推荐

24

[游戏简介]《撕纸小邮差》是一款由 SCE 为 PSV 量身打造的游戏，本作将有大量利用 PSV 机能的互动要素，可爱的游戏风格与有趣的内容令人期待。游戏的故事发生在由纸构成的世界，某天，可爱的小邮差收到了一封特别的信件，为了传达这封重要的信件，小邮差踏上了纸世界的大冒险。



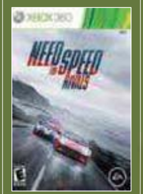
《撕纸小邮差》从游戏世界到其中的居民，一切全是纸造的，场景中的许多设计也体现出的纸的特性，玩家还可以通过点击背屏戳穿游戏中的纸张，与游戏人物互动。玩家还可以收集各式各样的纸模并将其打印出来自己制作。游戏中虽然能使用背屏互动，但是仅限在特殊区域，视角切换方面也略有瑕疵。

游戏的人物设计相当有趣，主角的外貌装扮除了内置的各种装饰外，还可以 DIY 设计，自由度颇高。游戏中的一些细节处理很特别，静态的景物将会通过一种特殊的方式还原现实中的动态，大量的环境互动也有着其独特的处理方式。此外，游戏还巧妙地把 PSV 的一些机能融入游戏，值得细细品味。

本作可以称得上是目前为止真正活用了 PSV 背面触摸功能的游戏，游戏将背触操作巧妙地融入剧情推进及解谜当中，整体操作十分流畅，我们可以看到手指从背面鼓起或是戳破纸张，不仅有趣而且带入感十足。另外我们还可以将在游戏中得到的纸模图纸通过网站打印后亲手制作，这种将虚拟与现实结合的做法极具巧思。

http://www.opoosoft.com

极品飞车 劲敌



PS3/X360

- Need for Speed Rivals
- EA
- 竞速
- 2013年11月15日
- 美版

21

[游戏简介]《极品飞车 劲敌》是由EA旗下的Ghost Games与Criterion Games联手打造的“《极品飞车》系列”最新作，标题中“劲敌”的含义指的是警察与飞车手这对冤家。游戏使用了寒霜引擎3开发，同时车辆的改装部分也得到了强化，除了影响车辆性能的改装外，就连贴纸也可以进行自定义。



借助寒霜引擎3的强大性能，游戏的光影、粒子效果显得尤为出色，这些优点在游戏中沙漠、雪地等自然美景以及雨天场景中表现得淋漓尽致。游戏过程中玩家可以随时在警察于飞车手的身份间进行切换，体验不同的游戏乐趣。车辆改造系统缺乏新意，但绝对能满足外观至上主义的赛车游戏玩家。

相对于系列作来说，本作更加强调了警察和车手之间的角色互换，针对不同身份玩家们可以得到不同的驾驶乐趣。画面比起系列作来说有所进步，开放世界的设定让游戏有了更大的开放性，场景多样，但是驾驶手感和系列作并无大异，整体的素质依旧在原地踏步，让人遗憾。

抛开题材不谈，游戏的基本形式让人想起《极限竞速 地平线》，在竞速游戏的基础上加入了沙箱游戏要素，同时在自由度上更胜一筹，能在扮演车手和警察之间切换也是非常有想法。但遗憾的是驾驶手感没有什么改进，车体损坏表现一般，总体水平是不过不失。如果能够再加强画面就更好。

少年正义联盟 遗产



PS3/X360

- Young Justice: Legacy
- WB Games
- 动作
- 2013年11月19日
- 美版

17

[游戏简介]本作改编自动画《少年正义联盟》，主要角色基本都是正义联盟英雄的助手，包括罗宾、海少侠、闪电小子、超级小子和火星少女等等，故事描述了动画第一季和第二季之间5年间隔中发生的故事，玩家能够从12个角色中选择3个组队挑战总共15个关卡，故事中还会有正义联盟角色登场。



对于普通玩家，这款游戏毫无吸引力，画面粗陋、人物造型古怪、手感粗劣，缺乏可玩性。但对于原作漫画粉丝来说，吸引力非常大，故事本身补充了两季动画之间的空白，在原作已经被取消的情况下，能够看到这些少年英雄们的新故事实在令人欣慰，所以再烂也要玩个透！

虽然靠着DC同名漫画的高人气在粉丝中获得一定的好评，能看到这些角色的后续故事显然让粉丝们激动万分，但略显奇特的人设与糟糕打击感令人哭笑不得，移动方式飘忽不定，人物的动作僵硬缺乏连贯性，游戏素质低劣，赶工性质明显，对于普通玩家而言实难接受，不靠谱。

本作纯粹就是骗原作漫画粉丝钱的劣作，抛开粗制滥造的画面不说，游戏操控虽然流畅，但是战斗打击感极度异常，经常会出现不合乎常理的攻击追打判定。虽然角色有很多，每个角色又有4个不同的技能，但是除了动画效果设计不同外，实际效果几乎毫无区别，游戏时间一长就会感到十分枯燥。

灵魂能力Ⅱ 高清在线版

PSN/XBLA

- 2013年11月20日
- 14.99美元
- Soul CaliburⅡ HD Online　格斗
- NBGI

推荐度 8.0 /10



本作是系列在对战方面做得最成功的一作，如今支持联网对战实乃老玩家的福音。这次的重制和之前初代重版版不同，它保留了全部游戏内容，单机部分也有一定的可玩性，虽说还是只会有老玩家捧场，但还是值得肯定的。游戏的另一大看点是过去PS2版和Xbox版的独占角色同场竞技，就是缺少林克不幸福。(笑)

终极试炼

PSN/XBLA

- 2013年11月5日
- 9.99美元
- Final Exam　动作
- Focus Home Interactive

推荐度 7.0 /10



初心者

又是一款以末日为主题的横版3D动作游戏，有着卡通式美术风格，摇滚音乐颇为刺激。有武器、道具和抓举投掷攻击，缺少必要的硬直，却反而有肆意狂揍的爽快感。角色共4种，有技能树和装备要素。关卡以小任务串连，最多4人合作。相对于小游戏式的BOSS战，地图冗长无趣，杂兵战斗耗时过长。

对照物

PSN/XBLA

- 2013年11月15日
- 19.99美元
- Contrast　动作
- Compulsion Games

推荐度 5.0 /10



初心者

风格怀旧，创意独特的解谜类动作游戏，进入平面光影的维度从而到达3D场景的特定位置来解谜。然而这样的理念在本作缺乏雕琢的操作设计下经不起推敲，因为经常会无意中触发两者间的切换，让人十分沮丧。游戏使用了类似皮影戏的方式来叙事，显得颇为新奇，但实质上表现力有限，且单调乏味。

生化奇兵 无限 DLC

PSN/XBLA

- 2013年10月11日
- 14.99美元
- Burial at Sea – Episode 1　主视角射击
- Irrational Games

推荐度 9.0 /10



作为一个DLC来说，《葬于深海》第一章的内容算得上足够厚道，玩家基本上可以体验到主线流程中的一切游戏元素，还可以享受一个全新，但是却和主线有着关联的故事，新能力和新武器都非常有意思。流程长度虽然偏短，但因为只是故事的第一章，所以令人感到意犹未尽也正是恰到好处的安排。

http://www.opoosoft.com

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 NINA



全境封锁		Ubisoft	动作射击
多机种	Tom Clancy's The Division		美版
	预定2014年第四季度	人数未定	售价未定
	对应机种为PS4、Xbox One		对应玩家年龄：17岁以上

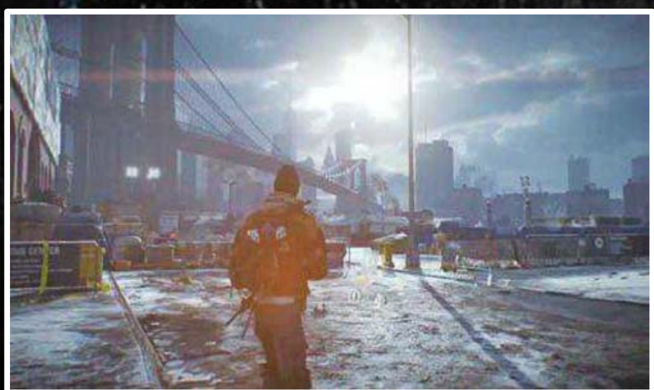
什么是全境封锁？

早在今年 E3 的前置发布会上，育碧将《全境封锁》作为压轴大戏发布，开放世界 +TPS+RPG 的元素混合还有融合了军事幻想与末日题材风格的设定赢得了满堂彩，恰逢今年汤姆·克兰西去世，这款冠有他名字作为前缀的作品也就显得更有纪念意义。到底和其他汤姆·克兰西作品比起来，《全境封锁》有着什么样的特点？让我们一起来看看关于游戏本身的背景剖析吧。

所谓 The Division，是本作中出现的，凌驾于美国情治、军事，乃至政体之上的一个专门应对国家紧急状态的“有关部门”。尽管这个全称为 Strategic Homeland Division（国土战略部）的单位是虚构的，但它的设定依然是有理有据。

9/11 袭击两个月前，美国政府进行过一次代号为“暗冬”（Dark Winter）演习，目的是评估在俄克拉荷马州首府俄克拉荷马市发生炭疽病毒袭击情况下，卫生、反恐、情报和军方协调运作的能力。验证结果是灾难性的——不仅现行机制根本无法阻止病毒的快速传播，而且合众国将会在一个月之后分崩离析。为此，小布什在 2007 年 5 月 4 日签署第 51 号特别指令，规定总统在大规模恐怖袭击时有权宣布全国进入紧急状态，所有的资源都将高度集中在最高统帅手中。

“The Division” 正是这一指令的产物，2014 年圣诞节前夕，纽约爆发了生化武器袭击。白宫启动了“51 号指令”，下令沿哈德逊河对市区进行封锁，同时委派新成立的国土战略部特工进入执行任务。此时最危险的不是在城市中肆虐的病毒，更不是类似《生化危机》中遍地走的生化怪物，而是为了有限生存资源而拉帮结派，并大打出手的市民团体和民兵组织。特工们的目标非常简单——宁可自由女神像下遍地坟，也要解放纽约城！


▲远看纽约市似乎景物依旧，但肮脏的地面和凌乱的环境已经表明了混乱带来的影响。

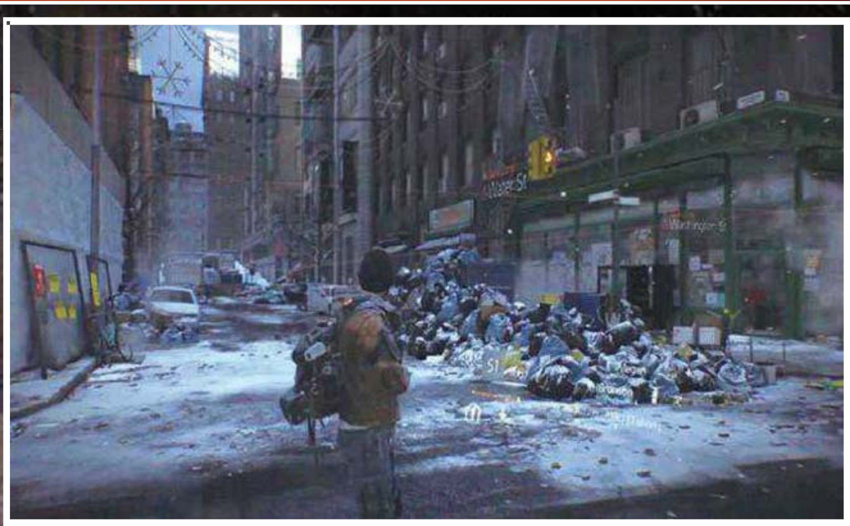
©2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

http://www.opoosoft.com

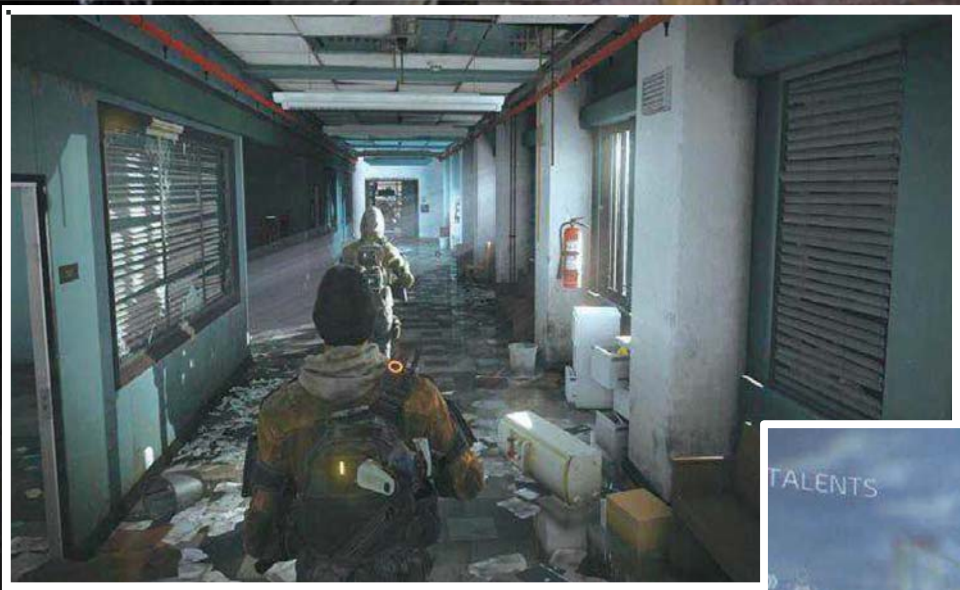
纽约大乱斗

光从外在看来，《全境封锁》看上去是一部毫无特点的“掩体控”动作射击游戏，装备改装、小队指挥机制与角色的各种战术动作处处都体现着《幽灵行动》、《分裂细胞》的既视感。这样一部“普通”的作品之所以能够在 E3 展上技惊四座，首先是因为它完全符合“照片级”标准的画面，专为次世代游戏硬件量身定制的 Snowdrop 引擎创造出了足以乱真的纽约街景。

比高度写实的画面更加强悍的是它的物理破坏效果，与“《战地》系列”动辄大楼倒塌、山崩地裂的景象不同的是，《全境封锁》更突出小口径武器对场景的微破坏效果。就像我们在 DEMO 中看到的那辆被特工用作掩体的警车，轮胎被打爆之后底盘的下沉，子弹造成的凹陷与车体变形，直到车身解体的全过程都是清晰可见的，绝不是以往作品中贴一堆弹孔贴图，爆几块玻璃那样地粗糙。



▲复杂的启示录式场景对于Snowdrop引擎来说甚至算不上是一种挑战。



▼本作尚未公布详细的游戏组队方式，不过合作行动应该是游戏本身的主要进行方式。

本作最吸引人的地方在于它的庞大架构，以往 Ubisoft 军事题材游戏更擅长的是小场景团队对抗，而这一次 Ubisoft Massive 小组将战场放在了被做成一个庞大沙箱的纽约市中。尽管它不可能完全再现 945 平方公里的市区面积，但纽约的主要地标性建筑和总体格局都会在《全境封锁》的世界中得到高度浓缩。目前已经可以确认的场景包括布鲁克林大桥、布鲁克林战争纪念碑、高等法院、曼哈顿大桥、NYPD 总部与中央车站等。每张地图支持 1000 名线上玩家分成一个个四人特工组，在全息地图投影的指示下应对不断出现的暴力事件。

成长的烦恼

《全境封锁》并没有传统动作射击游戏的职业划分，所有的武器、装备、改造配件都需要通过自己在行动中赚到的资金去购买，技能的组合不会受到任何限制。但也正是因为没有传统的职业概念，惟一能够对角色战术特点做出定义的，正是玩家从近 100 种技能中挑选出来的 12 项组合。目前已知的技能有四种，分别是：



▲这套技能系统自由度很大，但因为玩家能够选择的技能很多，或许会存在像《COD 黑暗行动Ⅱ》网战的“选十”系统，即有某种上限来限制玩家大量选择强力的技能。

1. 肾上腺激素（Adrenaline Boost），提升周围队友的生命与体能 .

2. 干扰装置（Distraction Device），用于将处于警戒状态下的敌人从位置上引开 .

3. 脉冲（Pulse），显示正前方 60 米范围内的敌人位置，可穿墙使用 .

4. 追踪雷（Seeker Mine），这项技能可以在当前视野以外出现敌人时自动丢出一架自爆无人机，在十秒时间内跟踪敌人并贴近其身旁自爆。



◀黑区的存在丰富了玩家们的游戏体验，不过如何调整玩家对战和玩家对抗NPC之间的平衡性将是一项巨大的挑战。

http://www.epoosoft.com

从这些技能的特点不难看出，肾上腺激素适合擅长后勤保障或喜欢冲锋流的玩家使用，技能2、3适合侦测专家或是走独行路线的孤狼，技能4则是狙击高手们的必修课。如果只是胡乱选一堆，创造出的样样通样样松的角色，自然无法得到其他玩家的认可。

作为一款MMO游戏，本作自然少不了社交元素。玩家之间可以交易的不仅仅只有武器装备，由于游戏不存在转职、转生的设计，技能也可以通过社交界面进行交换，所以这也是获取技能的一个主要途径。因应行业趋势，本作也有一些内购设置，除了合法方式以外，地图上还会存在一些黑市，这里允许经济条件较好的玩家以现金方式购买高级装备，乃至是违禁品。



▲纽约庞大的下水道系统也是本作中能够冒险的场景之一。

除了地图上的黑区（Dark Zone，当局已经完全丧失控制能力的重度感染区），游戏并不允许PVP战斗，全程都是以合作方式与AI控制的暴乱分子对抗。那么，本作玩起来就是一个区接着一个区的“打地鼠”这般无聊吗？

答案是否定的，从DEMO的表现来看，虽然敌人AI并没有太过惊人的表现，但掩护意识和枪法还是不错的，玩家从正面基本没有与其进行对枪的可能，想在捉襟见肘的资源限制之下实现一路平推，小队成员们就必须玩好迂回包抄战术。此外，“有关部门”的特工们自始至终还要面临来自生存的压力。虽然他们属于“官军”，但在进入大纽约隔离区之后不会获得任何的补给，所有的作战物资，包括子弹、绷带、食物、饮用水都需要就地补充，后勤能力甚至连那帮趁火打劫的暴民都不如。在弹尽粮绝的情况下，即便所面对都是一群缺乏训练的平民和暴徒，也没有力挽狂澜的本领。除了自动回复速度非常缓慢的HP槽以外，角色还有一道的耐力槽，在吃饭喝水都成问题的情况下，玩家本身的机动能力都会受到影响，就连走近战路线都有困难。

在进入一个全新的战场之后，想要恢复该区域秩序并非靠乱杀一通就能做到，你需要在打通电力、供水、警务、交通等等城市运转所需的“血管”之后，才能夺回主动权，否则暴徒会不断在街区中刷出来，这让玩家们的行动有了充分的指向性。此外在行动中你也会遇到一些突发事件和分支任务，如在E3大展上夺回警察局的DEMO中，小队进入了与主线任务毫无关系的地下室，解救了一名被囚禁的警员，对方出于感谢，会带领特工们打开枪房，将枪支弹药一次补满。不同街区的具体灾情也有千差万别，选择夜间进入失去电力供应的地点是相当危险的，特工们需要事先准备好夜视设备和战术手电。在居民尚未清空的街区活动需要尽可能地采用无声渗透方式，否则一旦惊动敌人就可能造成难以想象的间接伤害。而在没有防护措施的情况下深入感染区，无异于是自杀行为。

天眼追击

▼无人机的存在让暂时无法主机的玩家也有了参与到游戏中的机会。



Ubisoft的次世代游戏已经将“第二屏”定作一项设计标准，除了在离线状态下使用App完成个人装备管理、交易、信息反馈等社交行为以外，小队中的一位玩家也可以通过手机或平板操作无人机（UAV）。在小队满员的情况下，UAV只能由具有科技天赋（Talent）的队员进行间接指挥，提供非常有限的火力与信息支援。而在手动指挥时，UAV从低空传回的影像信息是全部可见的，操纵者可以为地面战斗人员标注敌人的位置，丢下补给包，从轻机枪到“地狱火”导弹在内的机载武器都可以实施定点精确射击。就像在同系列的《幽灵行动 未来战士》和《分裂细胞 黑名单》中我们所看到的那样，UAV在触地后还能变形成迷你全地形侦察车，在进入室内场景后非常有用。

成为Ubisoft的子工作室之后，Massive小组仅仅在09年推出过RTS游戏《冲突世界》的资料片《苏联进攻》（World in Conflict: Soviet Assault），此后便没有宣布过任何的作品。《全境封锁》的横空出世，让我们意识到原来这帮战争爱好者们一直都在潜心打造新作。让我们祝愿这款“后克兰西时代”的首部汤姆·克兰西品牌游戏能够取得成功。

http://www.opoosoft.com
文 秋沙雨 美编 NINA

与绝望战斗到底的两名女子高中生！



绝对绝望少女 弹丸论破间章	SpikeChunsoft	动作冒险
PSV 绝对绝望少女 ~ダンガンロンパ AnotherEpisode~		日版
预定2014年	人数未定	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

在SCEJA的发布会上，SpikeChunsoft的logo出现的一瞬间所有人都意识到《弹丸论破》新作要来了，结果出来的是萌系画风的《弹丸论破部》，当时不知有多少人在屏幕前目瞪口呆，画面一转，来到了以黑暗色调为背景的都市里，两个少女被一群动来动去的黑白熊所包围，画面左下角是熟悉的言弹，这便是《弹丸论破》的最新作——《绝对绝望少女》！



舞台是学院外！





本作的舞台不是封闭的校园也不是开放式的南国小岛，而是选择了一座城市作为舞台。这正是一代与二代的学生们处心积虑想要回到的地方，但是这里早已没有了作为一座城市的繁华景象——血红的天空，在建筑与屏幕上出现的巨大黑白熊，四处袭击人的黑白熊玩偶……弥漫在这座城市里的只有绝望！绝望！绝望！！

而就在这么一座城市里，两个少女拿起武器，与黑白熊进行着战斗……

本作讲述的是发生在一代与二代之间的故事，主角也不是希望峰学院的学生，而是普通的女高中生苗木丸，除了她之外还有另一名可操作角色“谜之少女”，虽然官方没有公开她的任何资料，但是玩过一代的人想必都不会把她认错。

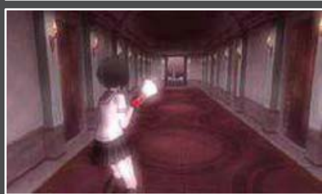
本作的剧情进展方式是通过苗木丸与谜之少女两个视角切换来进行的，因此，战斗也分成了两种形式，一种是以苗木丸手中的扩音器为主的第三人称视角射击，另一种是以谜之少女手持两种剪刀来进行的近距离战斗，说不定能够再现二代游戏通关特典IF小说里对战黑白熊玩无双的场景。而在本作里登场的敌人不仅仅只有传统意义上的黑白熊，还会有各种各样形态的敌人出来，详细情报还请等待杂志的后续报道。



与黑白熊战斗的两个少女

苗木丸





本作的主角兼可操作角色之一，普通的女高中生，一代男主角苗木诚的妹妹，头上竖起来的一撮呆毛是这对兄妹的象征标志。她手里拿着的特殊扩音器能够装备各种各样的言弹，目前已经判明的言弹有“破坏自己”、“跳舞”、“自己动起来”等，这些言弹命中黑白熊时，能够让黑白熊根据言弹的效果做出对应的举动。

谜之少女

可操作角色之一，经常露出长长的舌头，随身携带着自己专用的剪刀的谜之少女，身上水手服的领带和裙子都有些破破烂烂的，似乎是遭遇到了什么危险。与黑白熊战斗时会使用剪刀来进行近距离攻击。虽然声优和名字都尚未判明，但是从外表那有特征的长舌头和手上那自制的专用剪刀来看，怎么看都是在一代里登场的灭族者翔（腐川冬子的另一个人格），在制作人访谈里也有明确的暗示。





制作人寺泽善德与剧本小高和刚的访谈精粹

- 《绝对绝望少女》的剧本依然是小高和刚
- 本作为不擅长动作游戏的玩家准备了足以破坏游戏平衡性的超低难度模式
- 苗木丸本身并没有超高校级的战斗才能，但是她手上拿着的扩音器有着特殊的设定。
- 关于谜之少女的真正身份……玩过原作的玩家肯定知道。
- 差不多可以宣布开始《弹丸论破3》的制作了。
- 关于3的平台，在SCEJA的发布会最后有“also...3”的字样，而且是和《绝对绝望少女》在同一时机公布……目前只能透露这么多（笑）。
- 今年11月就是《弹丸论破》系列的3周年，想要在周年庆上有些什么动作



TIPS 《弹丸论破1+2 Reload》的资料设定集将于2013年年末发售，里面将收录1代与2代的设定资料以及小松崎类绘制的新图。

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

http://www.opoosoft.com



文 初心者 美编 小瑟

本作是2001年发售的GBC版的重制版，利用3DS的机能进行了全面的立体化，怪兽的总数将超过800种，而且还会有新加入的通信功能。游戏中收集和培养怪兽以及探索迷宫的要素非常丰富，使该系列作为分支作品也能获得非同一般的人气。目前游戏的发售日已经公布，下面就来看看时隔12年的重制版魅力何在吧。

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	Square Enix	角色扮演
3DS ドラゴンクエストモンスターズ2　イルとルカの不思议なふしぎな键		日版
预定2014年2月6日	本地1人，在线1～8人	5490日元
无对应周边		对应玩家年龄未定

开启异世界大门的钥匙

在冒险的历程中，将会得到“不可思议的钥匙”，钥匙有许多种，比如“绿洲之钥匙”、“流星之塔的钥匙”等等。只要使用这些钥匙，就能够开启通往各种异世界的大门，踏上形形色色的奇妙旅途。

由钥匙决定的异世界中，会出现截然不同的景色，栖息的怪兽也自然也各式各样。因此，要成为一流的怪兽大师，就必须收集不可思议的钥匙来探访这些世界。除此之外，在异世界中，还会出现许多迷宫和人物，冒险和剧情要素都会在这里展开。可以说，“不可思议的钥匙”正是本作的关键之一。





▲▶除了怪物，异世界里还会有城镇和剧情事件，探索要素繁多。



◀开启异世界大门



▶主人公卢卡和伊露来到名为玛鲁塔的国度，这是一个吸引了众多旅客的热闹的小岛国，岛上有着诸多设施，同时也是玩家冒险的据点所在。



冒险的据点玛鲁塔国

1.牧场



2.市集



3.玛鲁塔城



4.锻冶屋和钥匙屋



5.格斗场



1. 收服的怪兽会集中在牧场，在这里可以编制怪兽队伍和观察怪兽。

2. 在城堡之下是市集，中央大道两边是各种商店，出发冒险前不要忘了在这里做好物资准备哦。

3. 城堡 1 楼的圣殿，在这里可以进行怪兽的融合。

4. 锻冶屋和钥匙屋以及“不可思议的大门”都在这里，可以强化武器和进入异世界。

5. 玛鲁塔城以东的巨大格斗场，这里聚集了世界各国的怪兽大师，为了荣誉而相互较量。只要在前台提出申请，卢卡他们也可以进去一决高下。如果在决斗中胜出的话，还能获得“不可思议的钥匙”哦。

©2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©SUGIYAMA KOBO

http://www.opoosoft.com

二合一的加码重制

原版的双版本设定以二合一的形式整合到了重制版中，在游戏的开端，玩家可以从卢卡和伊露这对兄妹中选择其中一人作为主人公，在获得“不可思议的钥匙”之后，就能进入“异世界”进行冒险。





▲使用“收服攻击”命令驯服怪兽，根据怪兽的强弱判断收服的成功率。



▲最多4只怪兽组成队伍进行怪兽对决。





▶新登场的“超G级”怪兽，有着远胜于以往怪兽的巨大体型。

800种怪兽之间的对决

本作使用怪兽进行回合制的战斗，最多由4只怪兽组成队伍。游戏中的怪兽总数将会超过800种，达到系列之最，其中还包括《勇者斗恶龙 X》的新怪兽。收服的怪兽可以学会各种特技和咒文，还能装备武器，融合的后代也会继承能力，而且这次重制版在战斗中加入了“倍速模式”，战斗的节奏将会随之加快不少。



目标是培育超强怪兽

将两种不同性别的怪兽组合（配合），就能融合出其他种族的后代，一般来说可以从3种后代中选择其一，但如果组合的结果是只有一种后代，那么这种组合就是“特殊配合”。虽然融合之后怪兽会消失，但是通过特殊配合，往往就能诞生出强力的怪兽。而在本作中，还会有新的组合方法，比如需要用到特定的4种怪兽。由此可见，本作的育成要素将会变得更为复杂丰富。



▲普通情况下会有三种融合的可能性。

到锻冶屋强化武器吧！

对于系列作品中的装备系统，本作也进行了扩充，玩家现在可以到锻冶屋，将带“★”的武器和锻造所需的材料交给铁匠，然后就可以为武器附加强化效果了。另外，在玩家之间对战的模式中，也能够使用武器了。





设计属于自己的怪兽伙伴

怪兽篇系列中，玩家可以将捕捉和融合得到的怪兽作为伙伴一同冒险。而在本作中，还新增了怪兽伙伴的设计功能。玩家可以根据自己的喜好对怪兽的外观进行设计，比如改变头、身体、四肢和背部等部位的组件，还能分别对各个部位的颜色作更改，设计的组合方式非常丰富。



◀直接从随机推荐的设计组合中选择，然后修改细部，也能轻松地完成设计。



活用搞“怪”动作

在遍地怪兽的异世界冒险时，还可以使出各种小动作，把怪兽捉弄一番哦！比方说，当周围都是烦人的低等级怪兽，又不想发生战斗时，就可以来个手舞足蹈，身边的怪兽就会跟着你跳舞，而你也可以趁此机会逃之夭夭，或者从背后偷袭了。







1 有些怪兽背对的时候会吓得逃跑，而且还有可能会掉落物品。
2 被怪兽追的时候蹲下的话，它就会视若无睹，这是逃脱战斗的好办法。
3 想要跟远处的怪物战斗的话，可以吹口哨将其吸引过来。

http://www.opoosoft.com

文 初心者 美编 心の永恒

魔界戦記ディスガイア4 Return



号称“史上最凶”的游戏再次登录掌机平台！《魔界战记 4 重生》无疑将会充分发挥 PSV 强大的画面表现力和掌机的便携性。大魄力的技能场面与 PSV 可谓是绝配，精美的 2D 人物当然也会完美呈现，而对于超级杀时间的该系列来说，移植掌机后更是连玩家的碎片时间都不放过。本次移植不仅提供了完整的原作内容，还对系统进行了完善，并且新增了剧情，正是喜欢战棋类的玩家加入魔界的好机会。

PSV	魔界战记4 重生	日本一	策略角色扮演
	魔界战记ディスガイア4 Return		日版
	预定2014年1月30日	本地1人	6279日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

追加新角色与剧情

新剧情“穿越时空篇”



这是描写本篇后续故事的新篇章，以风祭风花（风祭フーカ）为主视点展开。在本篇结束后，瓦尔巴特杰（ヴァルバトーゼ）和阿尔蒂娜（アルティナ）两人之间的关系依旧没有丝毫“进展”。风花终于看不下去了，在她正要采取行动时，事情却由于随从死亡子（デスコ）的介入而发生了离奇的转变——她们突然就被传送到陌生的地点，还被手持武器的人类士兵包围，之后还遇上了自称“机工术师”的谜之少女，以及似曾相识的两人……









▲似曾相识的两人，他们在过去的人间界会是如何相遇的呢？

新角色

娜奇·库洛瓦克 CV：内田真礼

手握故事关键的机工术师少女



风花和死亡子闯进过去的人间界后遇见的少女。她称呼风花她们为“最强的战士”，又恳求帮忙结束战争。从表面看来是个坚强可靠的人，而实际上却背负着悲痛的过去。她运用所谓的“机工术”，只为了阻止日益严峻的战争。



■谜之少女看来会成为风花的同伴。



暴君瓦尔巴特杰 CV：铃木达央

高傲的吸血鬼



暴君时期的瓦尔巴特杰，在气质和外貌上都与如今的相差甚远，而且还没有被禁止吸取人类之血，是“最凶”的吸血鬼。（而且还不吃沙丁鱼）认为恶魔应当“以恐惧来警戒人类”，每当降临人间界都会使人们恐惧无比。



©2011–2014 Nippon Ichi Software, Inc.

http://www.opoosoft.com



战场上的护士

阿尔蒂娜修女

CV：喜多村英梨

为了救助战争中受伤的人们，而在各地的战场上奔走的护士。把救人放在首位，只要有伤员需要治疗，不管多么危险的地方，她都会毫不畏惧地勇往直前。身为教会的修女，对任何人都一视同仁。







新舞台



在过去的人间界，国家之间冲突不断，战争四起，甚至还有军队使用魔物来作战的传言。而在这个舞台里，新角色娜奇的研究所就成为了冒险的新据点。与魔界的据点不同，这里是一片机器齿轮的高科技风貌，当然了，在功能上依旧是配置队伍，为战斗作准备的场所。

来见识超越常理的魔界！

战斗特色

本系列的战斗必须要掌握“连携攻击”的使用方法，只要我方角色相邻时进行攻击就会触发，最多支持 4 人连携，攻击威力会随着人数增加而变强。

除了传统走格子游戏中的普通攻击等指令，还会有“举起”和“投掷”的命令。将棘手的敌人抛到脑后，把队友丢进敌方阵地，甚至来个叠罗汉，或许会有杀他个措手不及的意外功效哦。

另外，在地图上会有各种颜色的区块和立方体。不论敌我，只要站到区块之中，就会有相应的“地形效果”，比如攻击力上升、经验值增加、防御力下降等等。如果举起或者破坏掉立方体，则会改变“地形效果”，从而极大地影响战斗的局势。





魔物武器化

特色系统“魔物武器化”可以对我方魔物单位使用“魔改”命令，使其变身为武器。而装备了魔物武器的角色能够使用魔物的技能，甚至还会新增强力的专用大招。

收录完整DLC内容

PS3 版中配信过的所有 DLC 将会一个不漏地完整收录到 PSV 版中，而除了新增的“风花 & 死亡子”剧情，还会有各种追加故事和角色，追加项目总数达到 50 个之多。

收录内容

■追加剧情
- 《风花&死亡子篇》全4话
- 《暴君瓦尔巴特杰篇》全4话

■追加角色
- 剧情角色23人（包括之前的作品中出现的主人公）
- 通用单位6种

■追加系统
- “魔界全明星大战”
- “界贼淘汰战”
- “界贼试炼”
- 武器、界贼船部件、地图等

■背景音乐50首以上



角色育成

游戏中除了主角以外，还有许多通用兵种，可以根据喜好来选择其职业、种族及配色，而角色的等级最高能够达到令人难以置信的 9999 级。培养方式的不同，会影响到角色的成长方向，更有机会发掘出其隐藏的能力。如果培养得当，甚至还会出现超过“1 亿”的伤害数值，真不愧是“史上最凶”的策略角色扮演游戏。

超巨大武器

魔物之间使用“合体”的话，可以融合为巨大的怪物，攻击力增强，攻击范围也随之变大。结合魔物武器化，角色还能使用巨大化的魔物武器——“超巨大武器”，无论是气势上还是功能上都有着压倒性的优势！





超上级魔法

在本作中，将会融合系列移植作品里大受好评的系统。在战斗系统方面，还会新增超越最上级魔法的魔法——超上级“Peta 魔法”。使用魔法时出现的插图和动画也会加入新绘制的相应版本，华丽度再次上升！



■本作的预约特典为《魔界战记歌曲集 the BEST》，收录历代的片头及片尾歌曲共10首。

http://www.opoosoft.com



PSVITA tv

小盒子，大世界

索尼在今年9月9日，也就是TGS 2013开幕前的发布会上公布了PlayStation家族的最新成员——PSV TV。这台号称史上最小PlayStation设备的出现是如此的突然，以至于很多玩家对其并不看好甚至嗤之以鼻。但正如传统互联网已不可避免地朝着移动互联网倾斜，客厅的战场也逐渐从核心游戏玩家转向更为庞大的普通消费人群。毫无疑问索尼选对了方向且为时未晚，而至于它能否坚实地迈出第一步，接下来便随着小编一起来看看PSV TV初登台的表现吧。

文 哪尼 美编 anubis

初见

售价

日版 2013年11月14日发售
普通版 9954日元（约合人民币613元）
豪华版 14994日元（约合人民币923元）

港版 2014年1月16日发售
普通版 798港币（约合人民币628元）
豪华版 1180港币（约合人民币929元）



普通版



豪华版

基本参数

商品名称	PlayStation?Vita TV
颜色	灰白
机身尺寸	65.0 x 105.0 x 13.6 mm（宽x长x高）
重量	约110克
CPU	ARM Cortex-A9 core（4核）
GPU	PowerVR SGX 543MP4+（4核）
内置储存	1GB
接口	PSV游戏卡带插槽、专用记忆卡插槽、HDMI输出接口、USB2.0接口、LAN网卡接口、电源接口
无线传输	IEEE 802.11b/g/n（Wifi）、蓝牙2.1+EDR（A2DP/AVRCP/HSP/HID）
视频输出	1080i、720p、480p
音频输出	LPCM 2ch
电源	AC Adaptor：DC 5V
内容物	PSV TV本体*1、HDMI线*1、电源线*1、电源适配器*1、说明书*1
豪华版附赠	DUALSOCK 3手柄*1、Micro USB数据线*1、8GB记忆卡*1

笔者此次购入的是普通版的PSV TV，而豪华版则在普通版的基础上增加了一个DUALSHOCK 3手柄、一张8GB的记忆卡以及一条手柄的USB连接线。相比之下，豪华版更适合此前并未拥有PS3或是PSV的玩家购买。

打开包装盒后，PSV TV的本体被安置在最上层，下层则放置了HDMI线、电源线以及说明书等配件。

http://www.opoosoft.com





1 PSV TV 出乎意料的轻盈小巧，笔者将它捧在手心时几乎感受不到明显的重量，而不到巴掌大的尺寸也令人爱不释手，相比 Apple TV 以及众多国产机顶盒都要精致许多，而不要忘了它其中还包含有 PowerVR543 MP4+ 这样出众的高性能移动芯片，索尼出色的工业设计水平再一次展露无遗。



2 PSV TV 抛弃了以往 PlayStation 常用的黑、白两色，转而采用了浅灰色的设计，整体感官比黑色更活泼，而且不会像白色那样容易沾染无垢，可以完美的融入客厅的环境中且不显突兀。机器的表面采用了细磨砂的设计，摸上去细腻顺滑，在顶部的正中央以镜面凹陷的方式印有 PlayStation 的标志，醒目地彰示了自己的身份。

3 机器的正面与背面依然采用了亮面烤漆的方案，正面的左侧刻有 SONY 的 LOGO 但并没有着色处理，显得十分低调，最右侧的电源指示灯在机器开启后便会泛起白光，醒目却不刺眼。

开关及全部的接口都被安放了机器的背面，从左至又分辨是电源开关、记忆卡插槽、USB 接口、HDMI 接口、网线接口以及电源线接口。可以看到基本上大部分的接口都采用了通用标准制式，甚至连电源线接口和 PSP 的电源接口都是一致的，不过由于输出电流不同，大家不要混用。








4 隐藏在侧面 PSVITA 标志的盖子下方的，便是刻有 PSV 实体游戏的卡带插槽，由于机身内置了 1GB 的储存空间，因此即使你并未购买记忆卡，只要插入游戏卡带便能立刻游玩。

在机器的底部，用稍微深色的字体印有设备的全名、具体型号以及产地等等，依然显得十分低调，不仔细分辨甚至很难一眼看清。不过由于底部缺乏防滑措施，加上机器本体十分轻盈，摆在桌面上时很容易因为线材的牵引而移动，在固定方案上 PSV TV 有所欠缺。

总体而言，极简、轻快是贯穿 PSV TV 整体的设计语言，这与索尼在 PS4 上的设计如出一辙，只不过在细节上仍然需要仔细雕琢。

体验

功能体验

音视频输出

PSV TV 提供了标准的 HDMI 接口用于视频和音频的输出，并提供了三种制式供用户选择，分别为 1080i、720p 以及 480p，一般情况下选择 720p 输出能够得到最好的显示效果。另外 PSV TV 并不提供 HDMI 以外的音频输出接口，如 AV 接口、光纤接口等。因此在连接一些无法输出音频的显示器时，只能通过蓝牙设备获取音频信号。



■ PSV TV 连接方案



手柄连接

PSV TV 支持 DUALSHOCK 3 手柄，每次最多可与两个手柄连接，并对应震动功能。只要使用 USB 数据线连接配对一次之后，就可以在无线状态下使用，与在 PS3 上的操作并无二致。唯一有所区别的是 PSV TV 在关机状态下玩家无法直接按手柄的 PS 键进行开机，只有处于待机状态时才可以用手柄唤醒。另外经过测试，PSV TV 暂时还不支持 PS4 的 DUALSHOCK 4 手柄，无论是线还是无线的方式均无法连接，看来还需要等待官方后续的固件更新。

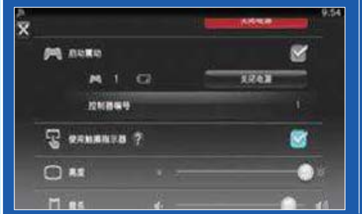
使用手柄操作 PSV TV 的方式与在 PSV 上开启按键操作是一样的，十字键移动光标，○键确定，长按 × 键关闭当前的程序，R1/L1 键则可以左右快速切换 Live Area 界面。



http://www.opoosoft.com

模拟触摸功能

索尼为 PSV 加入了颇具革命性的前后触摸操作，不过这一功能在 PSV TV 上可就没法通过硬件实现了，而带有触摸板的 DUALSHOCK 4 手柄暂不受支持，因此目前无法在 PSV TV 上享受原汁原味的触摸交互。由于 DUALSHOCK 3 手柄比起 PSV 多了一些按键，于是索尼为 PSV TV 提供了一套模拟触摸的交互方案，此功能默认是关闭的，玩家可以长按 PS 呼出快捷菜单后，勾选“使用触摸指示器”开启模拟触摸功能。



模拟触摸通过按键和摇杆的配合实现，L3 键对应前面触摸屏，R3 键对应背面触摸板，而按下 L3+R3 键则是同时操作前后面板。举个例子，按下 L3 键后可以调出前面触摸屏的虚拟指针，此时左摇杆操作左手指针的移动，右摇杆则操作右手指针的移动，L2/R2 则对应左右手的点击操作，背面触摸和双面触摸的操作类似。

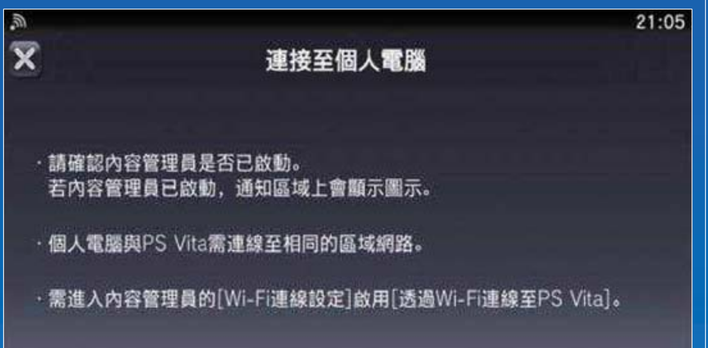
通过这样的设定玩家可以模拟出几乎所有的触摸操作，不过由于操作上相当繁琐且在激烈游戏时很容易误操作，因此官方索性便也不开放纯触摸游戏的支持，而笔者也建议玩家将模拟触摸的功能关闭，因为不仅系统界面下无法使用这一功能，在游戏中更显鸡肋，只要在少数需要触摸操作的游戏中再选择开启即可。



数据传输

PSV TV 虽然带有一个标准的 USB2.0 接口，但仅仅只能用于手柄及键盘的接入，并不支持读取 U 盘、移动硬盘等储存设备，也不支持与电脑或 PS3 进行有线连接。因此想要在 PSV TV 上进行数据传输的话，只能使用无线的方式。PSV TV 可以与处于同一局域网中的电脑（运行最新版 CMA）或是 PS3 进行配对连接后，进行双向的数据传输，这一点与使用 PSV 掌机并无区别。

另外 PSV TV 还可以与索尼自家推出的数据存储设备“Nasne”相连接，“Nasne”配有 500GB 的硬盘空间，用户可以通过 PSV TV 快速读取保存在其中的视频、音乐等媒体文件，亦能够观看通过“Nasne”录制的电视节目，当然录制电视节目的功能仅限于日本地区才能使用。







远程画面输出

在官方宣传视频中，PSV TV 可以无线接收 PS4 的视频信号并将其传输到电视上，省去了更换电视时搬动和连接 PS4 的步骤，非常方便。但目前即便把 PSV TV 升级到最新的 3.0 系统，也依然不提供这个功能。甚至于连普通 PSV 中加入的 PS4 遥控功能也不提供，因此便无法进行测试。当然笔者相信这一功能会在之后的更新中加入，现阶段不予开放的原因除了 PS4 才刚刚发售之外，上文中所提到的 PSV TV 暂时还不支持 PS4 手柄也是很大的一个因素。



游戏体验

既然刻上了 PlayStation 的烙印，那么 PSV TV 的游戏功能自然也是最为用户所关注的焦点。索尼为 PSV TV 提供了包括 PSV、PSP 及初代 PlayStation 在内的超过 1300 份的精品大作，堪称游戏阵容最强的机顶盒产品。

PSV 游戏 / 应用

由于 PSV 掌机带有触摸屏、背面触摸板以及前后摄像头等特殊的硬件和功能，而 PSV TV 无法从硬件上提供支持，因此虽然两者所采用的主芯片基本上一致，当仍然会有一些 PSV 游戏或应用无法在 PSV TV 上运行。比如《重力异想世界》、《神秘海域 黄金深渊》、《初音未来 歌姬计划 f》等需要特殊操作的游戏均无法运行，系统会直接提示玩家此游戏无法被 PSV TV 所支持。而像《讨鬼传》、《噬神者 2》、《胧村正》等可以完全使用按键操作的游戏运行状况则十分良好，不会出现拖慢或者手柄输入延迟的问题。

使用 PSV TV 游玩 PSV 游戏时，画面上固然会因为拉伸的关系在细节表现上有所欠缺，但一般使用电视游玩时距离较远，因此在感官上不会有太大的差别。而像《弹丸论破》这类支持 720p 分辨率的游戏在电视上输出时依然显得相当精致，如果今后其他作品也能在 PSV TV 上对应 720p 的分辨率，那么游戏体验也将更加出彩。本期光盘中收录的《噬神者 2》试玩及《胧村正》DLC 的 BOSS 无伤挑战都是通过 PSV TV 进行录制的，大家可以通过光盘来直观地感受 PSV TV 的画面表现。



▲不被支持的 PSV 游戏无法启动



▲《胧村正》等游戏运行状况良好

当然还有一些比较特别的游戏，比如《暗魂献祭》原本并不支持在 PSV TV 上运行，不过将游戏的版本升级到最新之后便可以顺利运行，而繁体中文版由于并未推出最新的升级补丁依然不在支持之列，作为一款索尼第一方发行的游戏尚且无法做到各版本的同步升级，第三方游戏的情况则更令人担忧，推出繁体中文版固然是非常值得赞赏的举措，但后续升级和附加内容要能够及时跟上才意义，希望借由 PSV TV 的推出，索尼能在这方面做得更好。

索尼在官方网站给出了 PSV TV 所支持的 PSV 游戏的列表，玩家可以通过访问以下网址 http://www.jp.playstation.com/psvitatv/game/psvitalist/。

PSP 及 PS 游戏

索尼在 PSV 上提供了 PSP 游戏和 PS 游戏的兼容功能，玩家只要在 PS Store 中购买相应的数字版游戏便能顺利在 PSV TV 上进行游玩，并不存在无法运行的情况。或许这些游戏因为年代久远而渐渐淡出了人们的视线，但仍有不少经典之作值得我们再次回味一番。而回想起 PS 略显庞大的机身，时代的进化不免令人唏嘘。



http://www.opoosoft.com

联机与双打



PSV TV 能够完美支持 PSV 游戏、PSP 游戏的线上联机或是本地 Adhoc 联机功能，笔者尝试了《怪物猎人 3 携带版》、《噬神者 2》的面连功能，以及《灵魂献祭》日文版的线上联机功能，使用起来与掌机的体验并无区别。另外 PSV TV 还能够支持 PS 游戏的双打功能，玩家只要先在系统中设定好两个手柄，之后便能够在相应的游戏中实现双人对战。

服务体验

既然冠以 TV 之名，那么仅有出众的游戏是远远不够的。游戏是差异化的筹码，而内容服务才是核心竞争力。那么 PSV TV 在服务体验上的表现如何?

账号认证

索尼在 PSV 上推行的是一机一卡一账号的政策，也就是一台机器每次只允许绑定一个 PSN 账号，且账号必须与记忆卡进行绑定。如此严格的政策基本上抹杀了玩家在一台机器上更换不同账号的可能性，几乎没有人会愿意换个账号前还得初始化机器并格式化记忆卡。

而这一政策在 PSV TV 上并未作出改变，不过这一做法并不难理解，因为内容服务肯定会肯定会因为地区的不同而大相径庭，更换账号并无实际意义。

目前 PSV TV 只在日本地区推出，笔者手中的便是日版机器。当初次开机提示登录 PSN 账号时，笔者登录的是港服的账号，此时系统提示无法在账号所在的地区提供服务，不允许的登陆，只能更换为日服账号方才成功，让人不禁怀疑索尼是否在 PSV TV 上采取了账号锁区的政策。不过把 PSV TV 更新到 3.0 系统之后，便能够成功登陆并认证日服以外的账号。数字版内容及 PSN+ 服务等均能正常使用，不过进入 PS Store 后依然提示“您的国家 / 地区无法使用本服务”，笔者猜测应该是日服以外的 PS Store 尚未开启服务的原因，而并非是锁区。当然具体的情况则需要等到港版 PSV TV 发售后才能做具体的验证。



▲港服账号可以认证，但无法进入 PS Store



▲港服的的 PSN+ 服务可以正常使用

Topics 界面

登陆日服账号后，我们可以发现在 PS Store 中已经有专门针对 PSV TV 的服务内容了。官方除了将 PSV TV 所支持的游戏和应用单独列出之外，还开辟了 PSV TV 的专属应用栏目。

对比 PSV 掌机，PSV TV 多了一页名为 Topics 的的 Live Area 界面，此界面会长期居于主界面的右侧，并且无法关闭。官方会在此推送 PSV TV 上可用的最新内容或服务的资讯等，并且并不会因为 PSN 账号地区的不同而有所变化，笔者猜测在日版的机器中，Topics 只会推送日服中的相关内容。



专属内容服务

索尼在 PSV 掌机上已经提供了音乐购买，视频租赁、电子书购买、网络电台以及卡拉 OK 点唱服务等等，这些功能在 PSV TV 上亦能使用，相信大屏幕的体验也会更好。只不过这些服务不仅限定服务器，并且大部分都封锁了国内 IP，因此国内玩家即便使用日服账号，也依然无法在 PSV TV 上享受到这些便利的功能。

除此之外，索尼还为 PSV TV 提供了数款专用的影视服务软件，涵盖了 TSUTAYA TV、DMM、hulu 等一些大型的服务提供方，并且今后还会不断地追加。只不过这些服务大部分在国内依然无法使用，且实用性也很低。



▲在日服PS Store中已经提供了数款PSV TV专用影音软件

未来

PSV TV 究竟值不值得买? ——相信这是很多玩家的疑问。

PSV TV 值得购买，但现阶段并不是最好的时机。——这是笔者给出的答案。

低廉的价格，出色的游戏阵容是 PSV TV 的优势所在，未来借助于“云”的力量，那么这个小盒子的潜力将无可限量。不过无论如何，机顶盒产品都应该以丰富的内容提供为主，光有游戏是远远不够的。因此在索尼能够切实地为国内玩家提供音乐、视频、电视等服务之前 ,PSV TV 对于我们而言仅仅只是能够在电视上游玩掌机游戏的鸡肋罢了。这样的现状即便等到港版机器上市也依然不会有太大的改观，PSV TV 比任何游戏主机都更需要大陆行货的支持。

而笔者对于 PSV TV 进军国内市场持较为乐观的态度，由于内容服务一向是索尼的软肋，因此欧美的机顶盒市场早已被体系完善的苹果与谷歌大幅瓜分，PSV TV 短时间内难以撼动它们的地位。因此索尼也非常识趣地先将 PSV TV 的主战场放在了亚洲地区，毕竟这里直到现在依然是一块很大的盲区。

基于各种各样复杂的原因，国外的诸多内容服务难以在国内展开，而国内的机顶盒市场可谓乱象丛生，缺乏正规有力的渠道。这对于索尼来说是一个很大的机会，如果它能通过与国内视频牌照提供方展开合作，以内容提供结合线上商店的方式推广 PSV TV，那么其所面临的阻力将会小上许多。或许这只是一种曲线救国的方法，但这或许也会让 PSV TV 成为 PlayStion 这一品牌成功进军大陆的敲门砖。

小盒子，大世界，未来如何改变，我们拭目以待。



http://www.opoosoft.com

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

Next Tale Of（简称 NTO）！不知多久没有看到这熟悉的标语了，象征着妈妈船作品的“Next”，无论在什么时候出现都十分振奋人心。2011 年的倒计时使用的是“New”而不是“Next”，当时的作品为重制作《圣洁传说 R》和外传作《英杰传说 勇气双雄》，而作为妈妈船的《无尽传说》与《无尽传说 2》在倒计时的时候使用的也是“Next”。所以，七天后一定会有新的妈妈船！

Tales Of 游戏情报

手机平台动向

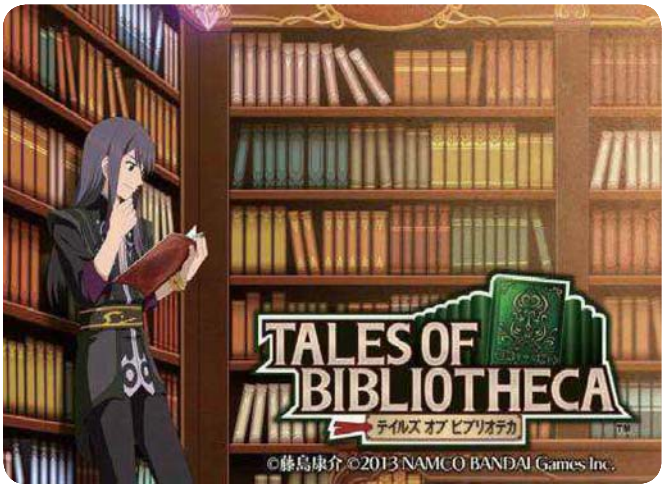
《藏书传说》评测

画面：本作的剧情部分都是以 CG 图插入的形式来进行的，不知道是不是因为 NBGI 提出的要求，本作的 CG 图与 GREE 平台的手机游戏《卡片进化传说》的卡片图一样有着神秘的高光，不过作画从整体来说还算是十分精良的，和 Ufotable 的图一样属于“线稿无限美”的水平。

战斗：本作的战斗没有等级设定，战斗也是自动进行，玩家需要通过在战斗里碰触角色台词来提高角色的攻击频率。战斗画面介于游戏原作与《世界传说 光明神话 3》之间，战斗时还能够发动秘奥义。

总评：《藏书传说》本身便是一个剧情回顾形式的游戏，第一弹为《薄暮传说》，游戏本体与《薄暮传说》第 1 章是免费的，剩下的 11 章都是收费章节，第二弹的信息目前尚未公布。游戏里的语音都是沿用自原作的剧情对话，虽然有偷懒的嫌疑，但是 CG 图的质量实属上乘。推荐人群为《传说》各作的死忠玩家或想简单回顾原作剧情的玩家。





iOS 版《幻想传说》评测



画面：与 PSP 版无差别，在城镇与大地图上为 2 头身，战斗时为 3 头身。由于本作的整体都是以 PSP 全语音版为基准，所以达奥斯的配音采用的是森川智之而并非 PS 版的盐泽兼人。整体画面和 PSP 全语音版无差别。

操作：本作的迷宫探索和战斗都是以触屏来操作，移动时可以选择地点直接让角色快速地移动过去，也可以像推摇杆那样操作角色，不过后者比较难以控制，因为角色的移动速度非常快，一个不小心就撞墙或者跑到下一个区域里去了。在大地图上看 Skit 小对话可以直接碰触右边地图下面的图标来查看。

战斗：直接触碰敌人可以进行普通攻击，在快捷键里可以设置上下左右四个术技，通过按照方向划动屏幕可以释放术技。需要各位注意的是，在开头的野猪战斗里战败两次之后战斗教程才算是完全结束。

总评：如果想重温一下剧情的话本作还是基本上可以满足各位的，但是操作手感欠佳这点是个硬伤，而且无法再现原作的格斗技式出招方法。推荐人群为想要重温剧情而不在意操作手感的玩家以及不想花钱重温老游戏的玩家。

《圣洁传说 R》对应 PSV TV

近日，PSV 平台的《圣洁传说 R》宣布将会支持对应 11 月 14 日发售的 PSV TV，届时 NBGI 将会发布《圣洁传说 R》的更新补丁。至于战斗时的触屏操作会如何处理目前还没有详细情报。原本在 PSV TV 的对应游戏名单里除了《圣洁传说 R》之外还有《心灵传说 R》的，但是后来官网又将《心灵传说 R》的名字给删除了，详细情况还需等待官方网站的后续报道。



Next Tales Of！新妈妈船降临！

11 月 27 日，传说官网突然公开了“Next Tales Of”的倒计时网站，并指明了这是传说系列正统新作妈妈船。本网站的倒计时很有新意，按照发售日的顺序从《幻想传说》至《无尽传说 2》每天两作进行倒计时，同时还附赠当天倒计时的壁纸。

所谓的“妈妈船”，是从《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》开始进行的分类，《传说》的所有正统作品如《幻想传说》、《无尽传说》等都被称为“妈妈船（Mother Ship）”，而《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》和“《世界传说 光明神话》系列”都是“护航”的外传作。



TIPS 系列第三部正统作《永恒传说》的剧本名取佐和子同时还是“《龙背上的骑兵》系列”始祖作以及《尼尔》的剧本，《永恒传说》最初设定的人物关系复杂程度可以与《龙背上的骑兵》有得一拼。

http://www.opoosoft.com

马场英雄 in 纽约漫展访谈



在美国的纽约漫展里，"《传说》系列"制作人马场英雄回到了来自传说饭们的各种问题，其内容如下：

Q1：曾为《神话传说》制作配乐的椎名豪老师今后还会和《传说》合作吗？

马场：这个目前还不能明说，不过他现在和本社的《噬神者》小组合作密切，将来的机会还是很多的。

Q2：目前"《传说》系列"在掌机上有没有什么计划？

马场：我们目前在掌机上没有什么大计划。

Q3：《深渊传说》日后还会进行移植吗？例如像《仙乐传说 混合包》这样HD高清移植。

马场：很感谢大家对《TOA》的厚爱，不过我们目前没有这个打算。

Q4：《仙乐传说 混合包》里，《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》里，前作角色的等级都是被锁定的，当初没有考虑过解除这个设定吗？

马场：我们是想让玩家们玩到原汁原味的两部《仙乐传说》。

Q5：本次的《仙乐传说 混合包》是以两部作品组合在一起的形式发售的，而《宿命传说》和《宿命传说2》无论从形式还是作品性质来说都和《仙乐传说 混合包》相类似，今后有继续推出高清HD合集的打算吗？

马场：《仙乐传说》是利用了HD Remaster这样一种形式登陆高清世代的，不过哪怕这次《仙乐传说 混合包》取得了理想的成绩，我们目前也没有让系列的其他作品继续以这种形式再次发售的打算。而且，与其让《宿命传说》和《宿命传说2》以HD Remaster的形式发售，还不如直接进行完全重制，因为这两部作品的原作都是低像素的图像，进行高清图像解析会很困难，所以从头开始做的话说不定会更加理想。

Q6：马场制作人您在系列里最中意的角色是哪一位？

马场：硬要说的话，应该是《宿命传说》的里昂·马格纳斯吧。（注：马场英雄首次担任制作人时的处女作便是以里昂为主角的《宿命传说导演剪辑版》）

Q7：有没有考虑再次制作像《对决传说》这样的对战游戏呢？如果有的话是否有打算让它登陆PS3或PS4呢？

马场：目前来说是没有的，因为我们很明白，玩家们对系列作品的追求是与角色一起体验故事、在广阔的世界里冒险，而不是让他们进行格斗。

Q8：有没有打算让《传说》的角色乱入到贵社正在制作的《任天堂大乱斗》里面去？

马场：制作小组没有向我们提出过类似的请求，不过如果他们提起的话，我们会很乐意让自己的主角们到《任天堂大乱斗》里去乱入一下。

PSP平台各作开始配信下载版，期间限定的半价！

11月28日，正当各位被倒计时弄得兴奋不已的时候，NBGI宣布开始配信之前已经发售的PSP平台作品的下载版，而且还展开了半价捆绑销售的活动。活动的内容是相同价格的两部《传说》只需一部价格就能够购买，例如《宿命传说2》与《永恒传说》两部的价格都是2500日元，一起买的话就是5000日元，而在活动期间购买同捆包的话只需要2500日元，可谓是买一送一。

该活动仅限于日服PSN，对象仅限于11月28日配信的7部作品，此前已经配信的《世界传说 光明神话3》与《英杰传说 勇气双雄》并不在其中，截止日期为今年的12月11日。

◆ 2500日元
《永恒传说》
《宿命传说2》
《重生传说》
《幻想传说 换装迷宫X》

◆ 1800日元
《世界传说 光明神话》
《世界传说 光明神话2》
《幻想传说 全语音版》

Tales Of 周边动向

电击文库小说《仙乐传说 赎罪的库拉托斯》发售



由《仙乐传说》的剧本实弥岛巧亲自执笔撰写的以库拉托斯为主角的短篇小说现在已经发售。本书将讲述库拉托斯与米托斯的过去以及他在游戏本篇背后的故事。本书由电击文库发行，售价630日元，封面图与小说插图的绘制由曾为《仙乐传说》制作OVA动画的Ufotable负责。本书在发售日时还曾在日本购物网站上卖到断货。

你所不知道的《传说》

你所不知道的《无尽传说》的二三事

★原本游戏后期是打算制作两种结局路线，即盖亚斯入队而最终BOSS为缪泽或缪泽入队而最终BOSS为盖亚斯两种，后来由于各种各样的原因而删掉了这个企划。

★《无尽传说》的主线剧本是曾为《对决传说》写剧本的木贺大介，而负责世界观设定、Skit小对话与支线的剧本则是曾为DS版《心灵传说》写过剧本的山本尚基，后来山本尚基还担任了《无尽传说2》的主线剧本，这也就是为什么《无尽传说》两部作品之间的剧本温度差会如此之大的原因。

★四象刃之一普蕾札的猫尾巴其实是一种精灵术。裘德的老师（同时也是蕾娅的母亲）索尼娅·罗兰德如果和盖亚斯1对1战斗的话，索尼娅会赢。《深渊传说》的齐格尔族（吉祥物缪的那一族）在本作里是可食用动物，在裘德篇开场的医学院里还有齐格尔三明治卖。医学院的成绩榜第一名是裘德，第二名至第十名都是《薄暮传说》的成员，其中，第二名是狗狗拉皮德。医学院的外科医生名字是《薄暮传说》的尤利，内科医生的名字是《深渊传说》的卢克。



©いのまたむつみ ©藤島康介 ©NBGI

http://www.opoosoft.com

罪恶帮派

随着 PS4 和 Xbox One 的发售，《GTA5》不再是今年游戏界的最大亮点。不过也有很多玩家想知道，次世代版《GTA5》究竟会在什么时候推出呢？从目前来看《GTA5》的次世代版可遥遥无期，《GTA ONLINE》还有不少问题，而且 DLC 才推出一个。相信次世代版至少要等到第一个大型 DLC 推出后才有消息。来自官方的消息称，目前并没有次世代版的计划，不过我们坚信次世代版一定会有的！

1.06 版更新

11 月下旬，游戏迎来了 1.06 版更新。和 1.05 版相比，这次的动作比较大，其中大部分都是针对《GTA ONLINE》的。首先让我们来看看官方对于更新的说明。

官方说明

1. 修正游戏会因保险或安装追踪器而删除玩家载具的问题。
2. 修正服务器故障时玩家会无限看云的问题。
3. 修正 Damage Goods 任务的 BUG。
4. 修正某些情况下玩家无法取回自己载具的问题。
5. 修正玩家可以将警用 SUV 开进改车王并重新上色的问题。
6. 修正某些情况下，玩家因为任务出错而导致载具全部消失的问题。
7. 修正玩家在使用高尔夫球杀人后死机的问题。
8. 修正玩家无限卖车的 BUG。
9. 修正玩家可以利用巴提 801 赚钱的 BUG。
10. 修正玩家可以透过任务或车库复制车辆的 BUG。
11. 修正玩家在死斗模式可以全部编在同一队的 BUG。
12. 当无法连接服务器时，玩家无法删除角色资料。
13. 调整对恶劣玩家的惩罚。
14. 玩家开坦克处于静止状态时，因被撞而导致其他人车辆爆炸，将不会变恶劣玩家。
15. 死斗游戏、竞速与跳伞的经验值与游戏币将根据平均完成时间来调整。
16. 玩家在合作任务失败或成为对抗差事的败方时将会根据完成时间获得奖励。
17. 提高难度影响奖励的倍率，Normal 为 1.2 倍，Hard 为 1.5 倍。
18. 死斗游戏中同队玩家的奖励都会一样，但胜利方是失败方的五倍。
19. 找帕格萨斯请求载具的费用从 1000 元降到 200 元。
20. 找莱斯特移除通缉度的费用改成按星付费，每颗星价值 200 元。
21. 修正特殊载具存进车库的漏洞。
22. 购车网页增加新载具，同时补完缺失的图片。
23. 择日增加三十个新的差事（含帮派攻击等）。
24. 所有以不正常方式保存的载具都会被移除。

实际影响

官方列出了 24 条变化，你是不是看得头都大了？这里就简单总结一下此次更新带来的实际影响。

1. 首先最直观的影响是修正了特殊载具进车库的 BUG。如今不仅是特殊载具不能进车库了，此前放入车库的特殊载具在玩家返回住宅或车库时也会全部消失。如果玩家从此不再进住宅或车库的话，采用打电话叫技工的方式依然可以使用此前存下的特殊载具。如果玩家选的重生点是住宅的话，可以让朋友开差事拉进来。不过相信当大家看到这段文字时这个办法已经派不上用场了。

2. 第 15 条的影响很大，众所周知，在移除了停车场等 BUG 之后，最快的练级办法就是刷前科累累。如今由于竞速的经验根据完成时间来定，这使得玩家快速开完后并不能拿到全部的经验，必须多耗一段时间才能获得最大经验值。但如此一来选择耗时最短的前科累累就失去意义了，如果此前没有刷够等级的话现在就得付出更多时间了。至于那些正面奖励修正，和这比起来不值一提。

3. 本次更新虽说是修正了无限卖车以及复制载具的 BUG，但实际上还有新的漏洞，只是方法要改一下。因为 BUG 可能导致很多问题，加上官方有可能随时修正新 BUG，这里就不一一说明了。

沙滩欢乐包

随着 1.06 版更新一起来的，还有游戏的首个 DLC：沙滩欢乐包（不算特典）。要想使用沙滩欢乐包，首先你需要完成 1.06 版更新，然后于卖场中下载沙滩欢乐包，这是一个三十多 MB 的免费 DLC（X360 版），玩家进入游戏后选择线上模式，系统就会提示你去卖场下载，十分便捷。

沙滩欢乐包的内容包括 3 辆载具、3 种武器以及数量不等的新服装、新刺青等。故事模式和在线模式的适用内容各不相同，例如 3 辆载具于故事模式中可以直接去车库通过特殊载具调出来，而于在线模式中则需要上网免费订购，而 3 种免费武器只能在故事模式的武装国度中取得。

沙滩欢乐包的最大亮点是新车必浮塔，这辆车的优点在于拥有越野车的特性，但加速和极速有跑车级别，而且操作极为灵活。缺点是外型比较一般，体积小，而且没车门，因此不太适合战斗用。至于其他两辆车就没有任何亮点可言了。

此外沙滩欢乐包追加了免费的头部刺青，这使得在线模式的白金奖章“人体画布”变得异常简单。原本惟一的头部刺青需要爆头 500 人才能取得，如今有了这个免费的头部刺青之后，这个白金奖章完全就是白送。

官方还于 11 月 22 日 ~ 24 日举办了配套的活动，胜者获得了由 R 星发送的载具用特殊牌照，相信这样的活动以后还会多次举行。大家可以去官网留意一下。





http://www.opoosoft.com

社交俱乐部全面更新

R 星的官方网站社交俱乐部也于近日迎来了全面更新，这次更新的主要内容是在生涯选项中补完了武器、车库和载具的内容，从而能让玩家更好地查询游戏资料。不得不说社交俱乐部真是越来越给力了，期待更多新功能的上线！

武器：游戏中出现过的全部武器都罗列于此，除了可以查看具体的数据外，还可以查看每个角色的使用数据，包括用该武器的杀敌数、爆头数、精确度、开枪次数、击中次数、使用时间以及被该武器击杀的次数等等，十分详尽。

车库：这个部分貌似目前还不完善，玩家并不能看到自己车库里的全部载具，只能看到默认的那款，而且也不能进行改造什么的，估计要等下次更新才能完善了。

载具：这个部分十分强大，收录了游戏中出现的全部载具（注意是全部，包括飞机、舰船、坦克）的图片和资料。不过和武器分类不一样的地方在于，不会有玩家对每辆载具的数据统计。







常见问题反馈

在连续多期的《GTA5》攻略研究轰炸之下，有不少读者都在来信中提到了一些问题，本期就集中回答两封具有代表性的来信，分别是关于炒股和街头竞速的。

炒股详解

在此前我们已经介绍了单机暗杀炒股法以及存档联网炒股法，还是有读者表示不太明白如何用 BAWSAQ 来存档炒股，本期就专门再详解一下，首先说说原理。

游戏中有两种股市，分别是可离线的 LCN 和必须在线的 BAWSAQ。LCN 的变动情况很小，只有暗杀这种行动能导致其剧烈波动，因此在相关事件完成后，基本上就不能用来赚钱了。而 BAWSAQ 是全球联网的在线股市，变动较大，可以用来赚钱。

BAWSAQ 的特征是全球数据共通，同一时刻打开 BAWSAQ，所有玩家看到的数据都是一样的（PS3 版和 X360 版不同，可视为一共有两个股市），有如真实股市。而和真实股市不同的是，BAWSAQ 的波动不受玩家的行为而变化，而是由 R 星操纵，因此如果玩家能押中宝的话是可以赚大钱的。正常情况下由于 BAWSAQ 的数据是全球共通的，因此不管玩家怎么读档，这个数字都不会改变。但玩家可以通过存档来确保已购和未购这两种状态。下面举一个简单的操盘实例。

首先来访问社交俱乐部里的股票版块，网址为：http://zh.socialclub.rockstargames.com/games/gtav/bawsaq

在这里可以实时看到 BAWSAQ 的数据，但不能进行购买和抛售动作。笔者行文时是 2013 年 11 月 24 日下午 4 点，此时点击进入 X360 版的股市，你会看到全部股票的行情变化。注意每个英文字母下有可能对应多支股票，要想不漏看的话可以直接点击左右箭头来逐支查看。我们要做的事情是找到一只目前处于历史最低点的股票抄底，目前符合这个要求的股票不少，我们选择目前每股价格为 6.99 元的古乐风（BTR）。之后在你的 X360 上手动存一个档，记为 A。然后操作 3 名主人公全部购入 BTR 的股票，之后再手动存一个档，记为 B，关机。这样明天开机后，游戏会自动读取 B 档，进游戏后先看看 BTR 的股价是高于还是低于 6.99 元，然后有如下 3 种选择：

1. 如果高于 6.99 元，代表你已赢利，立刻将三人手上的股票全部抛掉。

2. 如果低于 6.99 元，代表你已赔钱，如果今天不准备接着玩《GTA5》，可以直接关机，等明天或以后再看变化。

3. 如果低于 6.99 元，而你今天准备接着玩《GTA5》，那就手动选择读取 A 档，然后接着玩。

以上就是在 BAWSAQ 里稳赚不赔的秘诀。利用这个办法，只要每天退出游戏前记得赌上一把，就有机会获得大奖。十亿身家指日可待。

街头竞速

有玩家表示在挑战百分百完成度时遇到了问题，街头竞速只出现了前两个，后面 3 个在地图上找不到，这里就为大家详细解说一下。





首先，街头竞速的出现条件是完成阿浩的陌生人和怪咖任务，这个任务只有一个，十分简单。完成之后，当玩家控制富兰克林时，在晚上 8 点～凌晨 5 点这个时段，就可以在地图上看到街头竞速的标记。初期只有两个，当玩家在这两场里都拿到冠军后（有报道说前 3 名即可），切换人做一些其他任务，经过一定的游戏内时间后，切换为富兰克林，等待阿浩的短信，就会依次触发剩下的 3 场竞速。阿浩的短信会在固定时间发生，只要过了该时段玩家再控制富兰克林即可。

每期一车

欧斯洛 F620
Ocelot F620

极速：8	操控：7.5
刹车：3	价格：15 万
加速：6	

欧斯洛 F620 的原型是 Maserati Granturismo，在游戏中被归于轿跑车这一类。从数值上来看并不算特别出众，能力之和在轿跑车里排名第二，次于浪子 典范。不过欧斯洛 F620 的特色在于它不能购买，俗话说物以稀为贵，好车人人有，什么本质、灵蛇都是人手一辆，因此这种买不到的次好车就受欢迎了。欧斯洛 F620 会随机出现于洛圣都的富人区，有时候出门就能遇到，有时候逛半天也撞不到一辆。在线模式中当西门要求你找这种车时，出现几率会有明显提升。在故事模式里有两个任务会固定出现欧斯洛 F620，一个是胆大妄为，也就是化装为警察追捕两个富二代赛车手的那个任务，小富的默认坐驾就是它；另一个是在埃普西隆的任务最后，这辆欧斯洛 F620 还拥有埃普西隆的专门涂装。



http://www.opoosoft.com



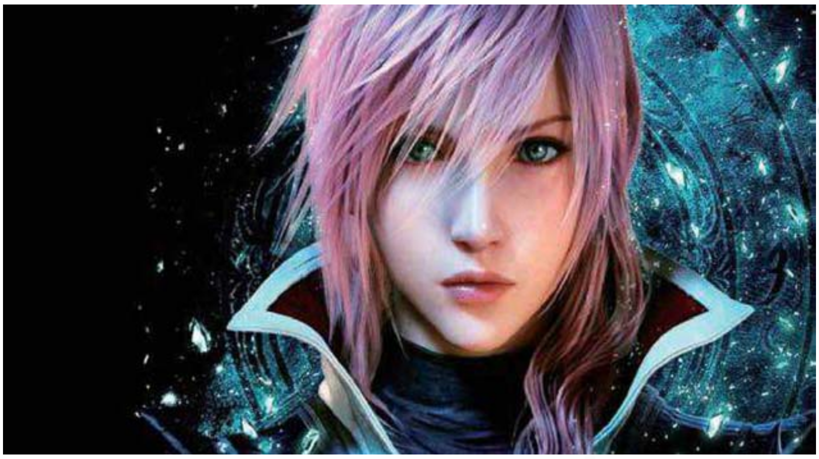
在世界最后的两个星期里进行探险

闪电归来 最终幻想XⅢ		Square Enix	角色扮演
多机种	Lightning Returns:Final FantasyXⅢ		繁体中文版
	2013年11月21日	本地1人	388港币
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：15岁以上

文 秋沙雨　美编 NINA

本作是“《最终幻想XⅢ》系列”的完结篇，主角为各位玩家们所熟悉的雷光。而本作与“《最终幻想》系列”其他作品的最大不同之处就是：没有队友，在主线后期虽然有陆行鸟和牙的临时参战，但是绝大部分时间里各位玩家们所看到的战斗身姿只有雷光一人。本作的战斗系统与前两作相比，变化很大，动作要素的加强、换装的演出效果都是如同动作游戏般的操作方式，这些都是本作战斗的最大特征。





©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

http://www.opoosoft.com

系统操作

操作指南

在操作方面，PS3 版与 X360 版差异并不大，本文的操作主要是以 PS3 版为主。

基本操作

PS3版	X360版	功能
○	A	确定/对话/调查
×	B	取消/跳跃
□	X	打开大地图
△	Y	打开菜单
R1	RB	攻击
R2	RT	冲刺
R3	RS	视角重置
十字键	十字键	选择/切换目标
左摇杆	左摇杆	选择/移动
右摇杆	右摇杆	视角移动
START	START	暂停
SELECT	BACK	开启或关闭小地图

战斗操作

PS3版	X360版	功能
○	A	确定/使用技能or魔法
×	B	取消/使用技能or魔法
□	X	使用技能or魔法
△	Y	使用技能or魔法
R1/L1	RB/LB	切换服装
R2	RT	查看敌人信息
L2	LT	发动超频模式
R3	RS	远近视角切换
十字键	十字键	选择/切换目标
左摇杆	左摇杆	选择/移动
右摇杆	右摇杆	视角移动
START	START	打开回复道具与GP技能的菜单

原野探险

时间概念



本作最大的特征便是游戏里面的时间会与现实里的时间同时进行流动，在一开始，玩家只有 7 天的时间来自由行动，通过完成主线与大量的支线能够将时间扩张到 13 天甚至是 14 天。如果没有能够在时限前完成所有主线的话，就会 GAME OVER。



每天 6 点就会自动返回方舟，在方舟里时间是不会流动的。

游戏里的一分钟等于现实时间的 2 秒，对于一个 RPG 游戏来说这么点时间是不够的。这时就能够通过 GP 技能“时光停滞”来消耗 1GP 暂停时间，暂停的长度大约为 1 分钟。

在以下几种情况下是不会消耗时间的：

- 触发剧情
- 进入战斗
- 进入商店
- 打开菜单或暂停
- 在方舟里

动作操作



在大地图中，玩家们可以操作雷光做出各种各样的行动，如同动作游戏一般在城镇里上蹿下跳，从高处跳下来时如果旁边有钢杆的话，雷光还会顺着钢杆滑下来。

在这种日常模式下，能够使用好几种动作键，除了上文提到的 × 键的跳跃之外，还有 R2 键的冲刺和 R1 键的攻击。

冲刺会消耗左下角蓝色的行动量表，行动量表是能够自动回复的。如果一旦用完的话行动量表就会变红，然后自动回复，但是在它完全回复之前不能够使用冲刺和攻击。

城镇以及野外的移动

城镇之间的移动方法基本上是依靠列车来进行，搭乘列车的话会消耗时间，如果处于“时光停滞”状态的话还会被迫解除该状态，但是可以节省 GP，第一次去其他城镇或大地图时必须乘坐列车，除了路克瑟里欧北站可以前往悠斯南，南站可以前往死亡沙丘和荒蛮原野。



城镇的部分地区是只能在限定的时间内才能够进入的，例如路克瑟里欧的黑街就只能够在 0 点 ~ 6 点才可以进入，悠斯南的斗技场只在 21 点之后才会开放。

使用 GP 技能“传送”来进行移动的话就方便很多，不仅能够直接前往车站，还可以前往大部分曾经到过的村庄与都市，而且不会解除“时光停滞”，不过代价就是需要消耗 2GP（NORMAL 和 HARD 为 3GP）。

http://www.opoosoft.com

商店

城镇里有着各种各样的店铺来为雷光的行动提供帮助。

商店名称	作用
杂货店	可以购买用于回复的道具
魔法店	可以进行技能或魔法的合成与升级
装备店	可以购买服装和饰品
锻造屋	可以购买武器和防具，二周目后可以进行武器和防具的升级或降级
旅店	可以休息至指定时间并回复HP
餐厅	进餐后可以回复HP，不会消耗时间

支线探索与祈愿画布

●支线探索




与头上有星形标志的NPC对话可以触发的任务，很多NPC是在不同时段里出现的，想要触发所有支线需要费很大的功夫。完成支线探索后不仅仅能够获得道具、GIL和提高能力上限的奖励，还能够获得延长世界寿命的“辉力”。

●祈愿画布

与车站旁的陆行鸟女郎巧可莉娜对话就可以接受任务，任务的要求都是提交一般素材或关键物品，完成后也能够获得道具、GIL并提高能力上限。



战斗相关

难度设定

游戏一开始只有EASY和NORMAL两个难度，二周目通关后追加HARD难度。三个难度的区别如下：

难度	获得GIL	获得GP	战斗难度	逃跑惩罚	在地图上能否自动回复HP
EASY	最少	最多	简单	无	○
NORMAL	EASY的2倍	EASY的一半	普通	时间自动经过1个小时	×
HARD	EASY的3倍	NORMAL的一半	困难	时间自动经过1个小时	×

遭遇敌人



在地图上遭遇敌人时使用R1键攻击与其接触会进入战斗，而根据接触方式的不同，进入战斗时的情况也会有所变化。顺便一提的是，使用R1键拔出武器进行攻击后再按○键的话雷光就会收起武器。

EXCELLENT	在敌人没有察觉到雷光的时候进行攻击，进入战斗时敌人的HP减少25%
GOOD	在敌人察觉到雷光的时候进行攻击，进入战斗时敌人的HP减少10%
BAD	被敌人攻击，EASY模式下敌我双方没有任何增减，NORMAL难度和HARD难度下雷光的HP会减少5%

战斗装备

雷光一次可以装备三套服装，服装在战斗时可以自由切换，服装大致上可以分为物理型和魔法型两种。大部分服装都能够通过在店铺里购买来获得，少部分是在方舟的宝箱或通过主线＆支线剧情获得。野外的探索还能获得饰品，饰品还可以编辑颜色。



战斗行动

战斗页面左下角的大数字为GP值，在战斗里可以消费GP进行回复或发动超频模式等。数值旁边有四种颜色的槽，上面红黄蓝三种是ATB槽，代表着三套服装的行动值。最下面的绿色槽为HP。战斗画面右边是当前服装与可使用的技能。

每套服装的可装备技能为4个，而所有服装都绑定了1个或2个技能，剩下的技能就由玩家自己来装备。按L1（LB）键或R1（RB）键可以切换服装。

在战斗里能够使用物理技能和魔法技能，技能都是通过宝箱或打倒敌人来获得的。



攻击或防御都会消耗ATB槽，ATB槽的积攒只能够通过时间流逝，如何合理分配三套服装的ATB消耗就是战斗时最该注意的事。

GP技能

所有的GP技能都是通过消耗打倒敌人时获得的GP来使用的，GP技能除了系统自动获得的之外，剩下的都会随着日期变化而接二连三地出现在方舟的宝箱里。在战斗时按下START键打开回复道具菜单后按R1（RB）键就可以移动到GP技能菜单。





http://www.opoosoft.com

GP技能名称	消耗GP	作用
超疗伤	2（※NORMAL难度）/1（EASY难度）	HP全回复
大复活	3（NORMAL难度）/2（EASY难度）	复活并回复HP
齐还原	1	解除所有能力低下或异常变化状态
诱饵	1	召唤莫古利，一段时间内吸引敌人的注意力
地槌	2（NORMAL难度）/1（EASY难度）	全场范围的无属性攻击，附带吹飞效果
超频	2（NORMAL难度）/1（EASY难度）	在战斗时按L2键可以发动，减缓时间的流逝，方便连击
王牌驱散	1	在超频模式状态下再按一次L2键就可以发动，单体必杀技攻击，可以把周围的敌人也一起卷进来
逃离	0	从战斗中逃跑，NORMAL难度和HARD难度会强制经过1个小时
时光停滞	1	暂停时间，长度约为现实的1分钟
传送	3（NORMAL难度）/2（EASY难度）	移动到指定的地点，在战斗时没法使用

※HARD 难度的 GP 消耗与 NORMAL 难度一样

回复道具



在杂货店或完成任务时可以获得各种各样的回复道具，这些道具都只能给装备在回复道具栏里，在战斗时按下 START 键就可以打开回复道具菜单。

击倒

针对敌人的弱点属性进行攻击后它们身上会出现波纹，当波纹变成红色的时候就会被击倒，这时候进行攻击就能够输出更大的伤害。部分中大型敌人或 BOSS 的击倒还分成好几个阶段。部分敌人的攻击如果能及时防御住的话也能够打出击倒效果。



敌人凶暴化

从第 7 天开始，大地图上的敌人每过一天就会变强一些，到第 13 天时会达到最强的阶段，部分敌人的外形和名字都会产生变化，大型敌人除外。

种族灭绝与“最后一只”



当把地图上的某种敌人打到一定数量之后，就会出现全身紫色的魔物，这是该种敌人的“最后一只”，不仅仅是外表和名字产生变化，攻击力等数值也不是平时状态下所能比拟的。打倒“最后一只”后该种族就会灭绝，这时候就再也无法在地图上找到该敌人，也再也无法拿到与该敌人相关的素材，所以平时刷钱时建议别卖敌人掉落的素材。打倒“最后一只”后地上还会出现装备奖励。

尸界



在城镇或野外突然出现的被“混沌”所包围的空间，被黑色的扭曲屏障所掩盖。里面的敌人会比平时要更加强大一些，相对的，战斗后的奖励也比平时更加丰厚。在尸界里还能捡拾到“灵魂种子”，拿去给魔商人可以换钱，只要一直不攻击尸界里的敌人，就能够一直捡取魔种子，累计捡取 99 颗还能够拿到一个奖杯。

尸界的加成效果为以下几个方面：

- 敌人HP、物理攻击和魔法攻击为平时的1.5倍
- 敌人的HP会永久处于“治愈”的缓慢恢复状态
- 哪怕受到攻击，敌人的行动也不会中断
- 敌人中了弱化、妨害等状态后也会在极短的时间内复原
- 雷光受到弱化、妨害等状态时效果时间变长
- 战后获得的GIL、GP、道具的机率增加



主线流程攻略

序章

开头是战斗教程，战斗时按下 L1 键和 R1 键可以进行换装。在地图上使用 R1 键可以攻击敌人进入战斗。三场战斗之后继续剧情，顺着路一直往前走，楼梯上可以与商人对话购买回复药。中途有几场强制杂兵战，顺着路走到一扇门前调查开关。继续前进，剧情之后就是 BOSS 战，弱点冰属性，难度不大，战斗后继续前进。



http://www.opoosoft.com

方舟

剧情之后返回方舟，调查完周围的四个箱子后开启自订样式系统，可以给雷光进行换装，换装完毕后习得新的GP技能，然后调查书柜与“萨勒蒂斯”再次战斗。与霍普对话完调查移动装置。



路克瑟里欧

支线名称	支线流程
信仰的去向	与审问官说话之后与整个城镇的NPC说话（包括商店和旅馆的NPC），调查地上可疑的物品，期间还有一个支线任务“找寻霍姆斯！”调查完毕后与审问官说话，这时候就会开启新的区域。
寻找霍姆斯	在车站前自动触发剧情后开始支线，去北边墙角找到霍姆斯，将他带到车站去找索顿即可。

和巧可莉娜说话可以做“祈愿画布”任务，类似于一般的委托，提交指定数量的道具即可。

零点之后，在车站前广场会出现一群白衣人，一路保持距离跟踪他们到电话亭前，剧情后在这个区域的主线部分结束。乘坐列车可以抵达悠斯南。

悠斯南



抵达悠斯南后习得GP技能“传送”，这时可以消耗GP在城镇间移动。前往最南端对话触发剧情后往回走会有一个在吹喇叭的NPC，对话之后给他2000GIL，今天可触发的主线就到此为止，剩下的时间可以在两个城镇里四处逛逛。到6点会自动回到方舟。回到方舟时GP会自动加满，可以趁现在多使用时间暂停或传送四处走走。



方舟

和霍普交谈“关于主探索”和“关于支线探索”之后可以使用传送阵，如果之前有去过悠斯南的话传送地点会多出悠斯南的选项，不过由于悠斯南的主线需要等到18点才能进行，现在就先去路克瑟里欧。

路克瑟里欧

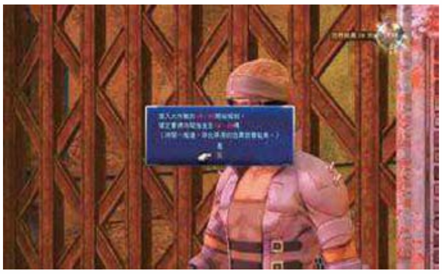


前往商业区河边调查墙壁（在北部车站与NPC说话花费500GIL也能打听到）、仓库街西北部、南部车站西南部的墙壁，剩下的一个需要等到0点之后前往黑街才能调查，现在可以先前往南站，可以乘列车前往死亡沙丘四处逛逛，等到18点时前往悠斯南。

悠斯南

18点整来到仓库门口和NPC对话进入建筑，爬上楼梯后沿着路一直走自动触发剧情，与“独眼巨人”的BOSS战，将其HP打掉一定程度后会进入狂暴状态，这时所有属性都是弱点，只要在它攻击时及时防御就行了。剧情后来到仓库街，沿路走会有一场强制杂兵战，战斗后调查地面拿到ID卡，沿着提示走，进入地下通道后在中间的门旁边用ID卡解除开关。来到地面后进入神谕区调查大门。

剧情后与萨扎克说话自动进行到19点，然后去找烟火师父头子说话，在0:30前收集到10个烟火，去地图标示的四个位置与NPC说话可以直接拿到烟火，中央大道北端的NPC需要到“太守之宴”花1000GIL买酒回来才能拿到，在斗技场战斗也是可以拿到烟火（每个时段不一样），调查陆行鸟女郎的海报之后与各处的陆行鸟女郎说话一共可以拿到4个烟火，有两个限时支线也是能拿到烟火的。多拿的话也没关系，多出来的烟火可以继承到下一个周目。



支线名称	支线流程
醉鬼的烟火	在中央大道尽头与醉醺醺的NPC说话开始支线，去餐厅“太守之宴”购买“巴卡斯酒”回来后支线结束。可以拿到4个烟火。
烂烟火	在美食区与胡尼可拉说话开始支线，去旁边的“光荣的凯旋道”打魔物拿到烟火之后回来找他，跟着他走到摆摊街，对话之后支线完成，可以拿到7个烟火。

拿齐10个烟火回来找烟火师父头子，然后去找萨扎克，剧情后去斗技场。

支线名称	支线流程
粗鲁的女明星精神	去斗技场进行三连战，会强制消耗30分钟的时间，可以拿到服装“弦月”。

3:00之前换上“弦月”回来找萨扎克，在这之前可以四处逛逛，过0点后先回路克瑟里欧。

路克瑟里欧

0点后黑街开放，去黑街找到最后一个暗号，剧情后去追诺艾尔，一路上随时使用暂停时间减少时间消耗。来到无名墓地，这里可以经常刷出





http://www.opoosoft.com

体型比较大的龙或机械兽，打倒后 GP+4 或 +5，所以一路上不用担心 GP 的消耗，沿着地图走到标示的地方触发剧情，前往黑街与 NPC 说话，需要一个“艾特罗的纹章”，在之前找到位于黑街的数字暗号处附近可以遇到女神的狂信徒，打倒后即可拿到。进入前先在旁边的杂货店进行补给，进入封锁区域后触发剧情，在天花板上沿着路一直走到尽头，触发剧情之后是 BOSS 战。





BOSS 弱点雷，风属性减半，难度不大，如果有首发附赠的克劳德特典的话，在诺艾尔倒地后使用服装捆绑的技能可以打出 2 ~ 3 万的伤害。战斗时尽量使用超频，战斗结束后会补充 10 点 GP 所以不用担心 GP 的消耗。BOSS 战后剧情，这一部分结束，GP 上限 +1，地上可以捡到一把武器。

结束后系统提示一个支线任务

支线名称	支线流程
圣女辉石	去大圣堂前与NPC对话开始任务，然后去仓库区找一个站在一堆箱子前的男性，对话后破坏箱子，调查地上的闪光点，然后回大圣堂报告任务。

该任务完成后到大圣堂可以与班尼拉见面。所有事情都做完之后回到悠斯南。

悠斯南



换上“弦月”回来找萨扎克，自动到 3:00，剧情间可以拿到一把武器。进入建筑物里面之后是和游戏开头一样的路线。经过序章的路线后，中途有两扇门是需要拉开关的，在第二扇门旁边可以拿到耐冰项链。继续往前走到门前触发剧情，走入旁边的走廊，一路前行，在一扇门前会有一场强制杂兵战，走到最深处调查桌子，剧情后从右边的楼梯下去，再次来到门前调查门。最好装上之前拿到的耐冰项链。

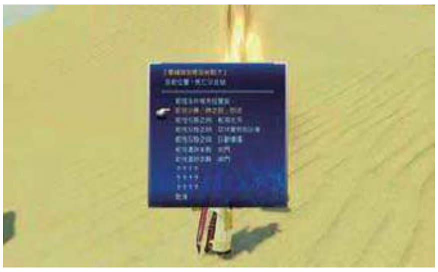
剧情后是 BOSS 战，冰雪的弱点是火，耐性冰，他准备冲过来时注意防御，冲过来攻击之后会有一段时间的硬直，这时候按下 L2 使用超频，切换到克劳德的服装使用专有技能攻击。战斗后这一部分的剧情结束，GP 上限 +1，地上可以捡到一把武器。事情做完后回到方舟。



方舟

和霍普对话完之后使用传送装置来到死亡沙丘。

死亡沙丘





在车站与旁边的 NPC 说话开始主线，调查红色仙人掌开启传送装置，在沙漠各处都有红色的仙人掌，调查仙人掌可以自由传送到沙漠的各个地点而且不会消耗时间。从北方走（西边有沙尘暴挡路）来到法外都市拉斐安，到屋子里与红衣服的男性 NPC 亚德尼斯说话两次开始入团任务，然后原路绕到地图标示的位置，事先有调查过那附近的红色仙人掌的话可以直接传送过去。靠近沙尘暴触发小 BOSS 战，先用魔法攻击打掉它的外壳，等它到底后就使用物理攻击，战后会有 4GP 的奖励，物攻和魔攻不够的玩家建议在这里多使用超频来尽量放魔法。剧情后回去和亚德尼斯说话。

在亚德尼斯的带领下见到牙，剧情后牙暂时入队，总算是有同伴了。来到“巨人双手”附近的遗迹入口，利用红色仙人掌传送回车站然后跑过去是最快的。

进入遗迹和门口的 NPC 说话开门，剧情后向前走一段路有一个红色仙人掌，往前走进入“圆月之室 上层”会有红色和蓝色两扇门，其中一扇是开着的，这两扇门会根据时间的流逝自动进行开关，一个小时更换一次，经常使用“时光停滞”的玩家需要注意一下，基本上不管是哪扇门最后都能走通，但是如果是想收集宝箱的话就得多注意门的切换。往前走进入“圆月之室 下层”，走到尽头调查红色的装置可以开门。

来到圣殿门前有一个红色仙人掌，调查大门触发剧情。返回“焰火之室”，穿过南方的走廊，小房间里有一个“巡礼的十字座”，这个迷宫里有好几个“巡礼的十字座”，如果之前在沙漠里四处搜寻的话还能找到两三个。拿到三个“巡礼的十字座”后，先用红色仙人掌移动到三个“石板之祀”（最近的话就是“巨兽坟场的那个，另外两个在“亚特蒙斯的沙海”和“干涸大河”），进入地底使用“巡礼的十字座”打开门之后拿到三个“石板”。进入“放逐石路”，使用石板触发剧情，拿到“十字座侧翼”。

顺着路一直走到“黄金之室 下层”，这里有一个红色仙人掌。从旁边的楼梯下去穿过“热岩砂道”，来到“焦土之室 下层”，从右下角的房间绕过去启动门的开关。从门一直走进入“幽禁石路”调查装置触发剧情，把“石板”放上去，剧情后拿到“十字座顶部”。

回去使用红色仙人掌返回圣殿门前，走到“忘却的画廊”处使用



http://www.opoosoft.com





石板拿到最后的“十字座底部”。

回到门前解开封印，来到深处调查圣宝，剧情后BOSS战。除了风属性以外包括物理攻击在内的攻击全部减半，现阶段能使用的最强的风属性魔法就是“中劲风”，BOSS第一次倒地时风属性会变成弱点，这时候一直用风属性魔法攻击，第二次倒地时就换成高输出的物理攻击。由于是BOSS战所以不用担心GP的消耗，战斗后一定会回满。要小心BOSS的中毒攻击。战斗后这一部分的剧情结束，回复道具上限+1，地上可以捡到一把武器，走出门后牙离队。这时候在魔法商店可以提升魔法等级了。回到车站，乘车前往“荒蛮原野”。

荒蛮原野①



走出车站触发剧情，来到地图指定的地方与葛雷德说话触发剧情，然后去与基沙尔说话，剧情后去对面找砍柴的NPC说话。顺着地图的指示来到都市遗迹，之后是剧情战，小BOSS火属性与冰属性减半，用魔法可以很快轰出硬直，没什么难度。剧情后回农场，靠近地图标示自动触发剧情。剧情后和医生对话，然后给白色陆行鸟喂食。和农场的NPC对话可以拿到野菜（与田里的NPC对话）、羊奶（以旅馆的NPC对话）和活力饮料（与骑着陆行鸟的NPC对话）。全部喂食后和莎菈菈说话开始支线。

支线名称	支线流程
女儿的心愿，父亲的心愿	前往“亚克特森林”寻找柯尔，在上图的位置与NPC对话，他会要求玩家拿“森林的肥料”给他，附近树下有铲子和袋子的话调查一下就能拿到，如果想种田的话建议再找三个肥料，剧情后回去报告即可。

这时候就可以种田了，在杂货店可以买到种子，交给她三个肥料之后所有田都能够种了，种下种子后过6个小时就能够拿到野菜。

在“森林旅舍 亚克特”与药师卡迪西亚对话，将8个“陆行鸟茸”（在白天的森林里可以采集）和6个“大王花的花粉”（晚上后在森林里打大王花掉落）交给她可以拿到活力饮料。



喂食一样饲料之后就能够骑陆行鸟了，L1键骑乘，R1键攻击，×键跳跃，战斗时会加入战局。再喂食3个饲料就能够让它回复到最佳状态。如果之前拿了活力饮料之后再种了田的话，等收成之后拿去喂陆行鸟即可。有好几个支线可以让陆行鸟完全回复。

支线名称	支线流程
传说级的料理	在“畜牧聚落 艾列斯”与厨师NPC对话触发剧情，把3个彩色果冻（晚上在草原打小魔王红椒可以拿到）和2朵月读幻花带给他就可以制作出“美味晚餐”喂食陆行鸟。“传说食谱”所需要的2个艾列斯苹果是在聚落右下角的高台上，2个奇幻鼹鼠是需要到“奇岩地带”调查地面的洞采集到，在陆行鸟完全回复前是拿不到的。
陆行鸟的鼓动	在“森林旅舍 亚克特”与奈迪对话触发支线，带着陆行鸟到地图左上角（找到陆行鸟的那个地方的最东北面）或“畜牧聚落 艾列斯”左边吃“幽儿的花”，然后回来报告即可。
必备的资质	在亚克特森林入口与骑着陆行鸟的NPC对话触发支线，给他6个彩色果冻（晚上在草原打小魔王红椒可以拿到）即可拿到“美味晚餐”。

完全回复后长按×键可以在空中滑翔一段距离。

穿过“奇岩地带”前往圣徒聚落“波尔塔”，从神殿正门左边走来到高台上触发支线。

支线名称	支线流程
等待完结的人	跳到右边的屋顶，然后按照左右左右的移动顺序来到神殿门口顶上即可。

从右手边的爬梯上去，过桥进入神殿。走过长廊后来到神殿内部，剧情后继续前进。除了EASY难度之外，NORMAL和HARD难度下在这里走会自动减血，多注意用GP回复。从左边上去遇到幽儿，跳上楼梯后一直走，来到中层房间后在右上与幽儿对话继续前行，来到走廊时与门内的幽儿说话，这时门外就会出现楼梯。



顺着路走到尽头会看到一个小BOSS，打到后来到另一边与幽儿说话继续前行，找到第二个幽儿时触发剧情，前进至上层，顺着路走到“记忆之回廊”，期间如果要拿宝箱的话一定要小心别掉到下层，否则要重新爬一次。穿过回廊会有一个小BOSS，再与另一个幽儿对话触发剧情。顺着路走到“女神的祭坛”触发剧情，然后是与凯厄斯的BOSS战。

这场战斗是目前为止难度最大的战斗，凯厄斯的魔法攻击和物理攻击的连携可谓是天衣无缝，技能与服装之间的切换一定要快，当凯厄斯召唤出敌人来攻击时一定要使用强防御，没有强防御的话争取及时防御，一般的防御撑不了多久。前半部分的回复最好都用道具，等把凯厄斯打掉三分之二的HP后，看准时机使用超频，别让凯厄斯的攻击再有机会攻击你。战后剧情，这一部分结束，回复道具上限+1，地上可以捡到一把武器。



http://www.opoosoft.com

荒蛮原野②

19 点之后进入“亚克特森林”可以来到莫古利的村子，与高台的莫古利说话触发剧情



支线名称	支线流程
为了微小的和平	打倒周围的杂兵后再回去说话，说完话后去追莫古利。

荒蛮原野③

使用传送返回车站，然后骑乘陆行鸟往左上方走来到“隐士之荒野”，来到最北边的“已坠落的飞空艇”，进入屋子里与萨兹说话，出门跟着小陆行鸟调查宝箱触发剧情，分别要拿到四个灵魂碎片。



灵魂碎片名称	取得方法
温柔的灵魂碎片	死亡沙丘，在干涸大河东边使用“巡礼的十字座”消除沙尘暴，打倒旁边戴着爆炸头的仙人掌可以拿到。
笑容的灵魂碎片	去荒蛮原野车站与巧可莉娜对话，接受告示板上的委托“巧可莉娜心中的钥匙”，前往“艾列斯山丘”左边最南端拿到“回忆的硬币”，然后回来交任务。
耀眼的灵魂碎片	首先去莫古利之里骑上陆行鸟去拿宝箱里的“莫古碎片”，然后去任意一个城镇找魔材商，以前没有给过魔材商“灵魂种子”的话至少要在“尸界”找到过一个“灵魂种子”拿给他们。
勇气的灵魂碎片	去悠斯南的斗技场打一场小BOSS战。需要注意的是斗技场只有晚上才开放。

拿到所有的灵魂碎片之后回到屋子里和萨兹说话。剧情后各地主线全部结束，GP 上限 +1，回复道具上限 +1。

做完所有主线之后就是自由时间，这时候各位玩家可以去做各类支线。由于篇幅关系，这次只介绍主线的攻略方法。

方舟

每天回方舟时都有新箱子，其中有一个 GP 技能“王牌驱散”，是在超频模式下再按一次 L2 键发动的。

最后一天回到方舟后可以在宝箱里拿到改良版的初始服装。这时候如果完成的支线（并非祈愿画布）数量约超过 35 个的话就会开启隐藏的第 14 天以及隐藏迷宫“终极冥宫”，可以打各类敌人的“最后一只”。如果之前在流程里打过的话这里就不会再出现，需要注意的是隐藏迷宫敌人很强，由于一周目手头没有好武器也没有合成系统所以建议等到二周目再来挑战。



大圣堂

在方舟和莫古利说话之后调查传送装置进入最终迷宫，这时候已经没有时间限制了。开场剧情之后先清周围的杂兵，这样就能够使用商店。往前走到门口触发剧情，之后是与 4 个卫兵的杂兵战，剧情之后顺着路走到门前的位置可以遇到牙，这里是一场小 BOSS 战，BOSS 会切换各属性的耐性和弱点，唯有冰属性是“普通”，当 BOSS 的两个头都断时雷属性和风属性就会变成弱点，过一段时间后头会再生。战斗后牙入队，调查门触发剧情。



剧情后是和两个赛特的战斗，用魔法攻击很容易让它们倒地，不过要小心它们的攻击，它们挥武器时一定要及时防御，战斗后剧情，牙离队。

下楼触发剧情，分别进入神像下面的四扇门接受试炼，都是小 BOSS 等级的杂兵战。和莫古利说话可以进行补给和魔法技能合成。

●左边第一扇门是两只时光底栖怪，耐性魔法攻击与物理攻击，属性耐性普通。往前走遇到一只奇美拉，打法与之前差不多，只不过这次没有牙的协助会有些吃力，需要小心它的属性攻击，战斗时不用攒着 GP，战斗会有 6 点的 GP 奖励。往前走会拿到 LV1 的“核爆”（全体火属性攻击魔法）。

●左边第二扇门是两只天使，等它们灵力解放时就大事不妙了，直接用超频模式配合“王牌驱散”解决掉。沿路走时别忘了打杂兵攒 GP，往前走遇到五只妖精，弱点冰和雷，火和风减半，用大范围的冰魔法或雷魔法一下就能够清场。再往前走遇到风龙佐莫克，弱点雷，风耐性，魔法攻击减半，在它使用风属性攻击时要看准时机，因为是多段攻击，槽用完了要及时切换到另外一件服装来继续防御。往前走拿到 LV1 的“冰寒”（全体冰属性攻击魔法）。

●右边第一扇门是三只涅拉（弱点冰，吸收火）、三只温迪格（弱点火，吸收冰）和一只斯格利瓦（全属性普通）。先解决三只涅拉或三只温迪格，期间要小心斯格利瓦的吸收蓄力攻击，解决一边后就尽量放范围魔法集中打剩下的四只，被围殴时马上使用超频。往前走遇到大地吞噬者，风、冰、火减半，冰、物理、魔法耐久，看着可怕其实很容易就可以用魔法让其倒地。身上如果有“反击爆殴”的话就更好了，它呕吐的时候使用反击爆殴直接可以避免中毒，呕吐看似大面积，其实是单体攻击。往前走会拿到 LV1 的“爆裂”（全体雷属性攻击魔法）。





http://www.opoosoft.com

●右边第二扇门是两只塞特，注意及时防御它们的攻击就行了，用魔法很容易让它们倒地，在倒地的过程中使用进行物理攻击的话伤害值双倍，要小心它们的蓄力攻击，当两只都还在时最好按R3键切换到远视角随时关注另一只的动向，一旦发动蓄力攻击马上防御，如果没进行防御，运气不好的话说不定一击毙命。往前走遇到独眼狂人，全属性普通，HP去掉三分之一后会进入愤怒模式，全属性弱点，但是要小心别被攻击打中，它一冲过来就马上使用防御或反击，跺脚时使用防御而不能使用反击，因为是多连击判定。往前走会拿到LV1的“龙卷风”（全体风属性攻击魔法）。



所有试炼都通过之后调查祭坛触发剧情，初始武器的长剑和盾变成最终武器，进入莫古利旁边的大门，剧情后是最终BOSS光明神布涅贝哲的四连战。建议配置三套注重物理输出的服装，带上降低物理防御的魔法，建议给防御力较高的服装换上“强防御”，而且最好升到三级，另外两套服装也装上防御技能。建议带上一个中范围的魔法，如果有四属性合一的“中元素”那就最好了，除此之外还要带上附带属性的攻击技能，不过不建议装备“强攻击”，因为硬直太大。

第一形态



一开场就是死亡倒计时，不过这时候布涅贝哲的攻击很弱。需要注意的是在超频模式下死亡到计时的时间流动是和平时一样的。HP削减至还剩下一成左右时进入第二形态。使用魔法降低物理防御之后使用“矛盾心理（改良版）”换装配合最终武器长剑可以打出上万的伤害，攻击时要小心别被吹飞。

第二形态



要注意防御布涅贝哲的攻击，布涅贝哲会随时切换各属性模式。小心其蓄力攻击，一旦布涅贝哲开始蓄力就马上先回满HP，HP不够的话足以一击毙命。攻略首发和第一形态类似，不过要随时注意防御魔法攻击。

第三形态



布涅贝哲这时候会使用镰刀，攻击范围比较大而且频率较高。能够防御，一般攻击两下之后马上就要进行防御，否则会被他在空中进行连击，伤害较第二形态比起来还算是比较轻，而且比较容易让他倒地。后期会使用一个像黑洞一样的全体攻击“超新星”，各位读者别以为那个是要换形态了，攻击结束后赶紧补HP吧。

第四形态

最后的这个形态耐性物理攻击和魔法攻击，属性攻击普通，但是不吃状态。两个天使出来时一定要准备好防御，如果防御失败的话马上使用GP或回复药回血，两个天使攻击之后HP最后一定会剩下1，不过只要防御住了就没什么危险了，建议使用“治疗防御”来进行防御，还能够顺便回复HP。由于物理攻击需要高跳起来，所以防御一定要及时，基本上跳上去打完一次连击之后落下来时布涅贝哲的攻击也就来了，这时就切换到装备有“强防御”的服装来防御，等级高的话布涅贝哲的大部分攻击就不会减雷光的HP。这时就用中范围的魔法配合附带属性的攻击来打，效果十分立竿见影，布涅贝哲一旦到底就马上进入超频模式，使用最终武器长剑一击可以打出3～4万的伤害，超频模式两三次下来布涅贝哲也承受不住了，这时候就是你的胜利。

剧情之后就迎来大结局，属于雷光的故事也就此画上了一个圆满的句号。





多周目要素



●周目继承内容

雷光的角色参数
已经获得的配装、武器、防具以及部分装饰品
“关键道具”以外的道具
BOSS战的战斗积分

●周目不继承内容

主线相关剧情概括
支线探索与祈愿画布的达成情况
“最后一只”的讨伐进度
在大圣堂祭坛处拿到的最终武器和防具（新周目开始时会变成初始武器和防具）

●周目特典

周目开始时获得关键道具“突破界限的证明”
部分剧情对话出现变化
可以进行武器和防具的改造
从宝箱拿到的已获得的道具变成加强版
（仅限HARD难度）可以购买新的装备

http://www.opoosoft.com

奖杯

奖杯	名称	介绍
白金	不灭的闪光	获得所有奖杯，成为完美霸者的证明。
铜杯	解放者的奖励	获悉了这个世界的基础知识，以神之使者的身分迈出步伐的证明。
铜杯	深信着将会重逢的未来	解开在路克瑟里欧暗中蠢动的谜团，解决了事件的证明。
铜杯	在绝望的尽头找到希望	在悠斯南的宴会中展现华丽的演出，救济了太守的证明。
铜杯	秘而不宣的圣宝之谜	突破死亡沙丘的遗迹，找到上古祕宝的证明。
铜杯	冀望着混沌的守护者	在耸立于蛮荒原野的神殿中，与庞大的混沌接触过的证明。
金杯	属于你所诞生的行星的故事	就连光明之神也一并打倒，引导人们前往新世界的希望之证。
银杯	超越了13的世界	奉献大量的辉力，实现了原本不应存在的“第14日”的神秘之证。
铜杯	父与子与陆行鸟	帮助父子重逢、找回了失落多时之笑容的证明。
铜杯	救济的旅途	完成5项支线探索的证明。就照这样保持下去!
银杯	光辉的救济者	完成25项支线探索，引领人们的灵魂获得救济的名誉之证。
铜杯	陆行鸟的恩人	在蛮荒原野照顾陆行鸟，使其完全恢复朝气的证明。
铜杯	蜥蜴的天敌	在死亡沙丘打倒30只蜥蜴的证明。
铜杯	复甦的红雷	使破损的武器复甦并找回其真正威力的证明。
铜杯	斗技场的女王	在悠斯南的斗技场获得10胜的证明。
银杯	摄魂者	持有50个怪物之魂的武勇之证。
铜杯	搭列车GO吧!	搭乘过所有铁路线的证明。
铜杯	留在地图上的伟业	架起连系4块大陆的所有桥梁、将整个世界连系在一起的证明。
铜杯	本业是万事通?	完成了25件公布栏“祈祷画布”上浮现出之探索的证明。
铜杯	新入行刀匠	首次改造武器的证明。是否做出一把好武器了呢?
铜杯	学徒级盾牌工匠	首次改造盾牌的证明。用它来做好护身的准备吧。
铜杯	有样学样炼成士	首次合成技能的证明。合成过程还顺利吗?
铜杯	初学加工师	首次融合配件的证明。是不是觉得很刺激呢?
铜杯	见习服饰家	首次自定样式的证明。反覆尝试以找出自己的风格吧!
铜杯	初出茅庐染匠	首次变换配装颜色的证明。自由运用美感搭配出华丽的色彩吧!
铜杯	武器专家	改造了30次武器的证明。
铜杯	护盾工匠	改造了30次盾牌的证明。
铜杯	技能大师	合成了30次技能的证明。
铜杯	配件设计师	融合了30次配件的证明。
铜杯	女神的服装顾问	获得了30种配装的证明。
银杯	神秘的灵药	获得了万灵药的证明。由于实在太贵重了，或许会舍不得使用?
金杯	破坏的圣衣	获得了蕴藏破坏魔力之配装的证明。
金杯	超究武神	称霸终极冥宫，成为究极霸者的证明。
金杯	热砂的屠龙者	打倒死亡沙丘的邪龙“艾罗涅特”的证明。
铜杯	进击的斗士	与敌人交战并获得100次胜利的证明。
铜杯	身经百战的豪杰	与敌人交战并获得300次胜利的证明。
银杯	屡获殊荣的英雄	与敌人交战并获得500次胜利的证明。
银杯	会心的一击！？	赋予敌人超越常识的大幅损伤的证明。
铜杯	打爆你!	藉由猛攻击倒敌人50次的证明。尽情攻击打垮敌人吧!
铜杯	光辉招来的奇迹	消耗50点GP使用技能的证明。慎选使用时机是重点。
铜杯	绝妙的一着	在适当的时机防御成功的证明。冷静地识破敌方攻击了呢!
铜杯	破灭的使者	首次打倒敌方种族中“最后一只”的证明。
银杯	歼灭的死神	打倒10只的“最后一只”，令10种敌人绝种的证明。





http://www.opoosoft.com

GOD EATER 2

不知不觉前作发售至今已经3年了，虽然早在前年的TGS就已经宣布开始制作，并承诺过在2012年内推出，但最终还是以跨平台到PSV为由而延期，直到现在才推出。这段时间里就连“《MH》系列”都推出三部作品了。不过就结果而言,《GE2》的进化还是让人觉得不枉这3年的等待。新增的感应种怪物、血技系统等等，很多大刀阔斧的改动让不仅没有引来老玩家的非议，还让游戏的爽快度飞跃般提升。如果还能对应PSN联机的话，本作就更加美了。

文 宇宙人　美编 心の永恒



噬神者2	NBGI	动作
多机种 ゴッドイーター2		日版
2013年11月14日	本地1人、局域网1~4人	5980日元
对应机种为PSP、PSV		对应玩家年龄：15岁以上

基本操作

共通	
按键	作用
左摇杆	控制角色移动
十字键/右摇杆	调整视角，在设置中可以调整镜头运动速度
○键	Step、拾取道具、救援
×键	跳跃
R键	神机变形
L键	视角复位（角色面朝的方向）
START键	呼出菜单
SELECT键	打开道具菜单

剑形态	
按键	作用
□键	普通攻击1
△键	普通攻击2
△键（长按）	捕食
R+○键	防御
R+□键	特殊动作
R+△键（连段中）	快速捕食
R+×键	变成枪形态并使出枪形态的特技
L键（长按）	锁定

枪形态	
按键	作用
△键	子弹1/荒神子弹
□键	子弹2
△键or□键长按	切换对应键位的子弹
R+○键	特殊动作
R+□键	发射浓缩荒神子弹
R+△键	荒神子弹传送
L键（长按）	开瞄准镜

▶ 自定义角色



游戏开始前，玩家可以自由设定自己的角色，包括姓名、Code Name、性别、外貌、发型、瞳孔、肤色、饰品以及声音，其中饰品、发型、发色是可以后期修改的。自定义角色虽然大部分时间是无口的，但是战斗中能够听到不同的台词，剧情中也会有表情变化，临场感十足。

▶ 战斗准备



《噬神者》中玩家的武器是可以在枪、剑两种模式之间自由切换的神机。神机由近武器、枪身、装甲三个部分组合起来。接近武器和枪身分别对应了剑形态和枪形态的性能。由于游戏中没有防具的概念（因为全都是装饰服装），所以装甲既是防御用的部件，同时也决定了玩家的防御力。除了上述三个部分之外，还可以装备一个制御单元以及两个强化包，这些都是附带特殊技能的装备，其中制御单元的技能前面有一个“B”字，这些技能根据战术可以发挥出各种不同的作用。此外本作还新增加了连结支援设备以及血技装备，这些后文详述。再下方还有子弹管理以及衣服准备。

http://www.opoosoft.com

▶ 属性

跟前作一样，本作的元素属性有火、雷、冰、神 4 种，物理属性有贯通、切断、破碎 3 种。本作的装甲值取消了贯通、切断、破碎的区分，用一个基本防御数值来代替。所以实战的时候无需再考虑荒神的攻击倒地是切断还是破碎，只要选好抵抗的属性就行了。枪械攻击只有贯通和破碎属性，没有切断。但根据前作来看，枪的贯通、破碎跟近战武器的贯通、破碎属性是不一样的。

▶ 武器合成 & 复合核心



合成武器这方面恐怕大家已经非常熟悉了，只要收集到足够的素材，并支付相应的金钱就能进行合成。现有的武器也可以用素材 + 金钱进行升级，打造出更高级的武器。不过本作可打造的武器跟流程进行的等级是挂钩的。一些高级的武器就算你有对应素材，如果没有到达对应的等级就无法造出来。

此外，本作武器合成还有一个很大的变化之处，那就是引入了复合核心（复合コア）。本作只有一小部分武器升级像前作那样用素材，其余大部分升级强化都是用复合核心。而复合核心也是玩家制作的，同样在合成菜单中执行。

合成方法很简单，游戏中有 4 种复合核心，每一种有一个必要 COST 值，每种普通素材也有一个 COST 值，玩家选择投放的素材总 COST 值达到必要值之后就能生产出复合核心——简而言之就是将各种杂七杂八的素材挤压到一起，只要总 COST 值足够就可以生产。换个角度来看，升级武器不再需要刷特定的素材了，一定程度上降低了刷不到珍稀素材的怨念。

但是，高级的复合核心不能用低级的素材合成，比如“高密度复合コア”基本上要用中、大型 BOSS 的素材才能制作，“超密度复合コア”甚至要用血石之类的珍贵素材制作。所以想打造武器还是避免不了刷的过程。以下是各种复合核心所需的 COST 值。

核心	COST
复合コア 序	5
低密度复合コア	25
高密度复合コア	50
超密度复合コア	85
极密度符合コア	140

▶ 道具合成

除了复合核心之外，游戏中几乎所有怪物的素材以及场地中的掉落物都能合成。合成方式有高低级同种素材之间兑换，比如 5 个“魔狼牙”换 1 个“魔狼铁牙”等等（基本上是亏的），或者用各种“A チケット”来兑换，关于这种道具下文详述。当然，想要合成某种素材的前提是玩家至少得到过一个。

除了素材之外，一些实用的回复道具也可以通过合成菜单中的“アイテム变换”获得，比如“回复锭 S”、“回复柱”等。这些道具没办法在商店购买，但是可以买到素材然后自己合成。对战斗也有很大的帮助。

▶ アバドン



本作新增的神秘荒神，体型很小不容易被发现，而且也不会主动攻击玩家。任何任务中都会有一定几率出现，出现后能听到通讯员的提示。アバドン的位置不会在地图中显示，受到攻击会马上逃跑，而且速度非常快，但是走一段距离之后就会停下，只要没有跟丢，慢慢追上去也可以。

击杀アバドン并且捕食之后能够获得“A チケット”，正如前面所说“A チケット”，可以用来合成素材，不过有等级之分，高级的要用“A チケット ゴ－ルド”进行合成，很多时候能节省刷素材的功夫，所以如果发现了アバドン千万不要放过它。

▶ 子弹合成

在战斗准备菜单中选择“バレット管理”就能进入子弹编辑模式。子弹管理模式中左边的格子是箱子中的子弹，能保存 6 页，每页 25 种。而右边是玩家身上携带的子弹，注意本作中不同类型枪身都有一套子弹配置，更换枪身的时候，整套子弹都会换掉。在左边选择一个空格子，按下△键选“バレット新规作成”就能开始制作子弹。开始制作前还要先选择枪械类型，因为本作不同枪身能使用的子弹种类是有限制的。

如图所示，玩家首先要根据枪身类型来设置第一发子弹，之后就可以自由 DIY 了。图中每一项都是一个模组，模组数量由枪身决定，最多的爆破枪能用 8 个模组，最少的冲锋枪只能设置 3 个。每个模组可以设定弹头的属性、尺寸（由大到小分别为 S、M、L、LL），属性上方是触发条件，再右边就是发射角度。比如 1 命中敌人之后，2 要往哪个方向射出等等。最右边的是本作新增要素变异芯片（变异チップ）。变异芯片能让该弹头附带特殊效果，比如装了“识别效果”之后，该弹头就不会打到小伙伴们了。

此外，图中还能看到一个“子接续 NG”的图案，这表示这个模组选用的弹头不能接下一个模组。以图中的子弹为例，2、3 的效果结束后不能接其他弹头了，要接只能接在 1 后面。

子弹制作成功之后按 START 键可以进行实际测试，画面会详细告诉大家这个子弹能打出的伤害以及消耗的 OP 等等。制作满意之后，按 × 键退出，选“编辑を确定する”就能保存子弹。本作的自制子弹全部免费，不需要花费金钱就能制作。



▲图中的子弹仅供参考，效果实在不敢恭维，大家发挥想象力吧。

●自制子弹注意事项

自制子弹的时候有两点必须注意，首先是不同弹头的轨迹如果相碰会发生抵消，令效果消失。比如同时在同一个位置爆炸，又或者弹丸在飞行轨迹中碰撞等等。其次是 OP 消费管理，当然不包括可以积蓄 OP 的爆破枪，一行满的 OP 槽是 100 点，消耗 33 点的子弹跟 34 点的威力可能差不了太多，但这里就有 3 发和 2 发的差距，所以制作的时候，OP 消费也要慎重考虑。

http://www.opoosoft.com

▶ 血技



血技（Blood Art）是本作新增的系统，同时也是本作的核心要素之一，剧情进行到觉醒血技的之后就能使用。所有近战武器几乎所有攻击动作都对应了好几种血技，比如大剑仅蓄力斩就有 4 个升级路线合共 6 种血技。

游戏中，当玩家重复使用某个攻击动作的时候，每打中敌人一下画面左下方会出现一次红色的“UP”提示，这表示该动作的血技开始获得经验值。获得的经验值会在任务结束后进行清算。当经验值积蓄到 100% 之后血技就会觉醒，此时便可以在战斗准备界面中装备上这种血技。装备了血技之后，对应的攻击动作会得到不同程度的加强，华丽度也会大幅提升，部分血技甚至会改变原有的攻击动作，比如对应蓄力枪□键攻击的“暴风圈”。毫不夸张地说，选用怎样的血技能就会直接影响到该武器的战术方向。

觉醒了血技之后，如果继续使用该攻击动作依然会获得经验值，之后就能觉醒新的更强的血技。当然，刷血技也是一项非常漫长的工作。

值得一提的是，查看尚未学会的血技时显示的不是效果，而是觉醒率提升条件，一般的要求是命中、打出会心，任务中会心到一定次数这三项。因此想加快血技觉醒速度，能否打出会心一击很重要。另外还可以装备强化包“血の活性（刀身）”。

▶ BB 弹

血弹（ブラッドバレット），简称 BB 弹，跟血技一样是本作新增的系统，简单来说就是玩家使用某种枪身的击中荒神之后就能得到经验值，经验值会在任务结束后清算，达到 100% 之后该类型枪身的 BB 弹等级就会提升，并且学会新的弹头种类。等级越高，自制子弹的时候可以选用的弹头越多。

▶ 神机解放

荒神还活着的时候利用神机对其进行捕食，成功之后玩家就会进入神机解放状态（即俗称的 Burst 状态）并且获得荒神子弹，神机解放之后玩家的攻击能力、回复能力都会提升，Step 距离增加，而且还可以进行二段跳，ST 消耗降低，OP 也会徐徐回复。神机解放状态正常捕食可以维持 30 秒，如果是连段中的快速捕食，维持时间会减半。

神机解放状态有 3 个等级，通常的捕食只能进入 LV1，但是如果接收到同伴传送过来的荒神子弹，解放等级就会上升，最高 LV3。等级的提升会令 OP 回复速度加快，ST 消耗减少。像喷射锤这种 ST 消耗激烈的武器最好保持在解放等级 LV3 下作战。解放时间结束之前如果再次捕食或者从同伴那里得到荒神子弹，时间就会重新延长。

▶ 荒神子弹

捕食活体荒神除了能发动神机解放之外还能获得荒神子弹。前作中每个中型、大型荒神能获得 3 种子弹，而本作中取得的子弹类型视玩家所使用的枪身而决定，换言之本作每个荒神都有 4 种子弹，但玩家只能拿到跟自己的枪身对应的那种。

取得荒神子弹之后会自动替换掉△键的位置（但玩家依然可以跟其他子弹切换）。此时如果枪口对着同伴的时候，同伴身上会出现一个红色的三角形标志，按下 R+△键就能将子弹传送给同伴。接收到子弹的同伴除了会发动神机连结解放之外，还能发动大威力的浓缩荒神子弹，根据照画面提示按 R+□键就能发射。浓缩荒神子弹也有 3 个等级，每拿到一颗提升 1 级，威力随等级递增。但是要在神机解放结束前使用。

浓缩荒神子弹是根据玩家的枪身能从该荒神身上取得什么子弹而决定，跟同伴送过来的子弹无关。比如自己的枪身是狙击，而同伴是冲锋枪，那么同伴送过来的原本对应冲锋枪的荒神子弹就会自动变成对应狙击的种类。此外，浓缩荒神子弹哪怕 LV1，威力也比不给同伴直接发射要高。所以团队之间的合作非常重要。



▶ NPC 同伴

《噬神者》是狩猎类游戏中首款开创了 NPC 同伴的作品。进行任务的人数最多有 4 人，玩家即使单人游戏也能选择 NPC 同伴一起协力出战。即使多人联机的时候，如果人数不到 4 人，也可以找 NPC 同伴来填补空缺。本作每个 NPC 同伴都有较强的实力，而且每个角色除了武器不同之外，作战风格也有非常明显的差异，实战中会表现出很强烈的个性，比如“误射姬”这种令人印象深刻的角色。

同伴的 AI 比前作提升了不少，比如经常送荒神子弹过来让玩家发动神机连结解放 LV3，玩家没血或者战斗不能前一瞬间会打回复弹过来救人等等，救人的成功率也比前作高得多。陪同 NPC 出战可以让游戏前期更加轻松简单。

▶ 连结救援系统

无论玩家还是 NPC，HP 耗光之后不会马上“猫车”回营地，而是有 30 秒弥留时间躺在地上，此时还活着的同伴可以进行救援，方法是走近躺着的玩家身边按一下○键，然后将一半 HP 分给对方即可。被救援的角色可以继续以无敌的状态躺 15 秒，期间按○键就能起来。这个时间是为了避免战况过于混乱导致还没起来便又被打趴的情况发生。

▶ 连结支援系统



除了一起出战的 NPC 之外，本作还新增了连结支援系统。让没出战的 NPC 也能发挥作用。每次接了任务之后在选择 NPC 的界面中，左边 4 个名单是参战人员，

TIPS 何谓会心一击：游戏中其实并没有会心率的概念，所谓的会心（クリティカル）是指用（不管物理还是元素）属性值高的武器击中怪物伤害吸收高的部位（通常是已经破坏的部位），攻击效果成亮白色。

http://www.opoosoft.com

而右边的 4 个名单是支援人员。当然除了主人公之外，同一名角色不能参战同时又进行支援。每个角色都对应一个技能以及发动时间，而技能有一个 COST 值，支援角色的 COST 值总和不能超过 100。

主人公也有支援技能，并且是惟一可以同时出战兼支援的。主人公的技能可以在战斗准备界面中更换。善用这些支援效果能为战斗带来很多便利。

▶ 作战指令

在执行任务的时候，按 SELECT 打开任务菜单，然后按△键就能切换到下达指令的界面。每个指令作用如下，注意其中狭域信号智能在一定范围内发挥作用：

指令	效果
狭域信号：集合	让命令范围内的NPC集合过来
狭域信号：散开待机	让NPC们各自分散到不同的地点待机
狭域信号：索敌强袭	让NPC分头寻找敌人，发现敌人就马上攻击
广域信号：总员集合	发射信号弹让全场所有NPC过来指定地点
作战（对象）：集中	让范围内的同伴跟自己攻击同一个敌人
作战（对象）：分散	让范围内的同伴攻击其他敌人
作战（对象）：自由	自由作战
作战：好战的	让同伴积极地攻击敌人，不在交战状态下的敌人也会去主动攻击
作战：通常	跟平常一样的作战风格

▶ 角色支线

除了主线剧情之外，一部分 NPC 角色还会有专属的支线故事，进行到特定的剧情之后，只要走近她们按△键就能触发。一些不在支部里面但是可以推进支线剧情的角色，可以在电脑终端里喊他们出来触发剧情。

异常状态

名称	效果	对象
毒	一定时间内HP徐徐下降	玩家&荒神
伪装	一定时间内不容易被敌人盯上	玩家
攻击力下降	一定时间内攻击力下降	玩家
攻击力上升	一定时间内攻击力上升	玩家
干扰	一定时间内无法捕食荒神	玩家
ST消费量减少	ST消费量降低	玩家
眩晕	短时间内无法行动，受到攻击后解除	玩家
挑拨	一定时间内容易吸引敌人的注意	玩家
剧毒	一定时间内HP急剧下降	玩家
爆裂	神机解放状态，红色格子数代表解放等级	玩家
受伤增加	一定时间内受到的伤害增加	玩家
受伤减少	一定时间内受到的伤害降低	玩家
封神	一定时间内攻击力下降	荒神
麻痹	一定时间内无法行动	荒神
泄漏	一定时间内OP徐徐下降	玩家
急剧泄漏	一定时间内OP急剧下降	玩家

神机使用指南

▶ 枪身

本作的枪身种类增加了霰弹，算上原有的狙击、冲锋枪、爆破枪一共有 4 种。不过本作的枪械系统被大幅修改，其中最主要的是每一种枪身都有专用弹的设定——严格地说就是在子弹编辑模式中，放在第一格的模组必须使用对应枪身的专用弹，比如狙击的专用弹是狙击弹。像前作那样用狙击近距离开放射已经不行了。但是狙击弹之后依然可以接爆破、放射等其他效果，这里游戏并未作出限制。所以狙击弹之后接一个“与 1 同时”为条件的放射弹也是可以的。

●狙击（スナイパ—）

射程最远，弹速最快，对弱贯通的怪物部位破坏力远超其他武器。连射性能一般，有一定后座力。专用子弹是“狙击弹”，自制子弹能选用 5 个模组，但是不能用带诱导效果的弹头。这一系列改动让前作横行无忌的脑天直击弹几乎直接作废，但由于本作狙击的贯通和破碎修正值都比较平均，所以自制子弹多运用爆破效果也能发挥不错的表现。禁用了诱导弹头难免会使武器的上手难度提高，但是狙击最大的优点在于可以进行精准的部位瞄准，这是诱导弹头体现不出来的。

特殊操作：1. 开镜状态下长按 L，将镜头进一步放大，进行精密瞄准；

2.R+ ○键，进入隐密状态，敌人无法感知到玩家的存在，但使用攻击会使隐密状态消失，如果之前就被发现了是无法使用隐密的，神机在剑状态下，连击的时候按 R+ × 也可以迅速变成枪模式并使出这个动作。



●冲锋枪（アサルト）

连射能力强，无后座力，中远距离射程。子弹威力的修正偏低。专用子弹是“连射弹”，自制子弹只能选用 3 个模组，所以威力相当有限，也正因为这样单发子弹消耗的 OP 比较少，这使得连射性强的优点得以充分展现。此外，专用的连射弹还有“命中时能回复少量 OP”、“连续命中会另荒神胆怯”等效果。

特殊操作：R+ ○键，长距离后跃。神机在剑状态下，连击的时候按 R+ × 也可以迅速变成枪模式并使出这个动作。

●爆破枪（ブラスト）

连射性能差，后座力强，消耗 OP 超多，但是威力巨大的重火力武器，追求单发高伤害。制作子弹的时候第一个模组用什么弹头都可以，而且模组数量多达 8 个！而且是惟一能使用“LL”尺寸弹头的枪身。特性是可以积蓄 OP，选用爆破枪的时候 OP 槽下方会再出现一条 OP 槽（一下简称为“下 OP 槽”），攻击敌人只能积蓄上 OP 槽，玩家要手动将 OP 存进下 OP 槽，下 OP 槽前面的数字代表积蓄的 OP 槽数量，最大为 9，即最多可以存 10 行 OP 槽。使用的时候，上 OP 槽如果耗光了就会消耗下 OP 槽，这使得一些消耗远超自身 OP 槽长度的子弹成为了可能。

特殊操作：R+ ○键，积蓄 OP，身上的 OP 全部存进下 OP 槽。神机在剑状态下，连击的时候按 R+ × 也可以迅速变成枪模式并使出这个动作。



http://www.opoosoft.com

●霰弹（ショットガン）

跟爆破枪一样，自制子弹第一个模组不限定弹头类型，模组数量最多5个。主要倾向与接近战的枪身，距离越近伤害越高，但是对付一些想要逃跑的荒神会比较吃力。

特殊操作：R+○键，冲刺发射。玩家能使出较长距离的前突进（不耗ST），迅速拉近跟荒神之间的距离。神机在剑状态下，连击的时候按R+×也可以迅速变成枪模式并使出这个动作。

▶ 近战武器

■短剑



基本操作	
按键	作用
□键	纵斩，可五连击
△键	突刺，可五连击
R+□键	挑空斩，可接空中连段
○键	在可取消出招硬直的step，在空中可冲刺
冲刺后□键/△键	冲刺斩，之后可接普通连段

●特性

1. 紧急回避／跳跃：短剑的回避相对特殊，在使用招式后可以通过回避或者跳跃强制取消出招后的硬直，让短剑有着最灵活的运动性能，在空中则可以按下○键可以使用小距离冲刺（起跳后只能使用一次）。虽然短剑的回避取消硬直性能优秀，但是也不可过分依赖，以免在混战中ST消耗过大。

2. 挑空斩：按下R+□键使用的挑空斩可对荒神的高处攻击，出招速度快，与其他空中连击配合使用可以短时间在空中爆发高速连击。

●性能综述

短剑的特征是攻击力低，攻击频率高，靠速度取胜的武器。物理属性以切断与贯通为主，可以对荒神部位做出有效打击的万能型武器之一。□键与△键的普通连击是所有武器中最多的，通常情况下能使用出五连击，再加上短剑回避可以取消招式间的硬直，使得短剑有着无限剑舞的可能性。

短剑是彻底的超近距离作战武器，除了地面技能之外，制空攻击与滞空能力也相当优秀，捕食频率也是全近战武器中最高的，在不断保持自身的爆发状态的同时，也可强化队友，成为可靠的支援输出。短剑优点颇多，但其攻击力稍有不足，但由于短剑有着极高的捕食频率，靠普通攻击的OP回复速度也相当可观，因此可以在中后期转变战斗方式，以枪形态主力输出，靠短剑回复OP。

●推荐血技

短剑性能优秀，搭配不同的血技会呈现完全不同的战斗风格，分为对地和滞空两大趋向。在地面技能方面，推荐□键延伸的“风斩リの阵”，这个血技拥有优秀的连击技能，升级之后连击数及威力也会上升。由短剑step后衍生出的血技“烈风刃”在应对地面复数敌人的时候效果相当明显，在step后按□键或△键的效果也不同。在滞空技方面，空中△键派生的“麒麟驱け”是在击中目标后加以踢击，并可以连击，不断反复攻击滞留在空中。同样为△键派生的“ドラゴンフライ”为挑空斩的空中版本，可对空中打点作出调整。本作的血技系统很灵活，而以上所推荐的血技均已发挥短剑灵活的特性为前提，配合自己的习惯装备血技才是最推荐的。



■大剑



基本操作	
按键	作用
□键	横扫，可三连击
△键	纵砍，可三连击
R+□键	防御斩，之后可衔接普通连段
□键（长按）	蓄力斩
冲刺后□键/△键	冲刺斩，之后可接普通连段

●特性

1. 蓄力斩：原地蓄力斩击，蓄力过程中会消耗气力，可以调整方向，蓄满之后松手就会垂直砍下，威力在全武器所有动作中属最高级别。

2. 紧急防御：用防御取消攻击动作后的硬直。除了捕食之外，任何攻击动作过程中长按着R+○键，攻击判定结束后就会马上进入防御状态。这个特性弥补了大剑硬直过大的缺陷，可以说是大剑的生命线。

3. 防御斩：先做出一个防御动作，然后紧接使出上挑斩，之后还可以接上普通连段。这个动作可接在除捕食以外任何攻击动作之后并取消攻击硬直，真正的瞬间开盾，但是会消耗较多的ST，而且开盾时间是固定的，换言之要发挥防御效果，首先玩家得对敌人有超准确的预判能力。所以这个动作对大部分人来说，取消硬直并衔接连段的意义更大。

●性能综述

基本特征是威力高，攻击速度慢，收招硬直大，重量感十足的武器。物理属性主要以切断和破碎为主，具体偏向哪个属性因武器而异。□键和△键分别对应横扫和纵砍，横扫范围广，适合清理杂兵，纵砍适合针对BOSS的部位打击。正常情况下可使出3连击，玩家可以纵横砍自由组合，其中第2、3下横扫速度很快。□冲刺斩发生速度比原地普通攻击快得多，建议用来起手，如果再接2、3段横扫，大剑依然能表现出不错的攻击速度。

除了冲刺三连扫之外，蓄力也是大剑最主要的输出方式。熟悉了BOSS的行动特性以及攻击硬直之后，找准机会对着弱点给予强力一击，或者强行破坏那些坚硬的部位，这也是使用大剑的乐趣之一。大剑的对空能力较弱，还好蓄力斩的打点较高，有时候不用刻意跳起来就能打到一些高的部位。

http://www.opoosoft.com

●推荐血技

大剑对血技依赖度较高，选择怎样的血技决定了大剑的作战方式。个人比较喜欢CC・ブ－ステッド，效果是二段蓄力，升级上去之后还能获得对弱点增加伤害和霸体等特性，威力简直突破天际，不过本作团战居多，蓄力机会较少，后面就算有霸体但是HP还是照样扣的，这也是缺点之一。CC・チェイサ－是长距离突进蓄力斩，突进距离超长，适合在安全的位置对BOSS进行突击，看似酷炫但由于突进速度太快，很难打中BOSS的弱点，而且突进过程容易被打断，不推荐。

此外比较常用的横扫动作附带的两个血技都非常实用，ライオットスイング对坚硬的部位有特效而且自身有一定霸体，关键是容易升级而且升满之后虐杀中型荒神很轻松。スラッシュレイド和弁庆杀し对弱点有特效，追求稳定输出的玩家可以根据BOSS的弱点位置选择使用。脑天破坏斩り威力可观，但是发动硬直较长，需要时间熟悉。



■蓄能枪



基本操作

按键	作用
□键	横扫，可四连击
△键	刺击，可四连击
R+□键	后空翻，随后可接普通连段
□键（长按）	蓄力，松开后发动冲刺

●特性

1. 蓄力：蓄能枪名字的由来，长按□键蓄力后，枪体会因荒神细胞的活性化出现黑色条状气场，攻击力也会提升，成为展开状态（外形发生变化），蓄力的过程中可以按下R跑动，松手后会发动冲刺，也可以跳起后再松手发动空中冲刺。蓄力冲刺之后可以马上接任意连段，因此这招是长枪最常用的进攻起手攻击。

2. 展开状态：蓄力攻击之后紧接上普通攻击，长枪会一直维持在展开状态下，此时普通攻击的威力也会有一定的提升。

3. 后空翻：充能枪成为本作走位最风骚的武器的原因之一，无论正在进行任何攻击，只要马上按R+□键就能取消当前动作而后空翻，只要熟练使用，就能在荒神群中来去自如。但是有一点要注意注意，后空翻是跳向角色背对的方向，而不是镜头方向，在对付大型荒神的时候若对其锁定，对后空翻的控制更有利。

●性能综述

蓄能枪的攻击速度与攻击范围优秀，虽然收招的硬直略大，但可以通过后空翻取消，强调走位与弱点突破的武器。物理属性极端突出贯通，除了个别特殊蓄能枪，其攻击性能全部集中于贯通，也因此武器的对弱点输出伤害极高。由于蓄能枪后空翻可以立即中断连招的性能，只要掌握后空翻的要点与荒神的弱点，蓄能枪就能轻易做到全程连招。

这里有一个关于后空翻的活用：蓄力冲刺之后，只要人物保持攻击连招，枪就会一直保持强化攻击力的展开状态，除了收招会终止展开状态以外，闪躲也会终止展开，但只要在收招之前用后空翻取消硬直，再用△键下刺继续接上连招，这样理论上就可以在ST槽消耗完前保持无限连。

＊□键（长按）蓄力释放→□／△键连段→R+□键（后空翻取消硬直）→△键（下滑）→□／△键连段……此后注意收招前后空翻即可做到ST槽消耗尽前的无限连。

●推荐血技

蓄能枪的血技较多，但是也有很明显的分类，对空与对地。要配合不同的荒神而作出不同的配置，以达到最大的输出。在地面输出方面，考虑到蓄能枪的特性，推荐高连击数的刺击“ガトリングスパイク”，这个技能随着等级提升，每一击的刺击数量也会不断提升，对弱点输出效果极强，但是也仅仅是对地面战斗强化的技能。另一个对地的技能是“疾风突き・缩地”，这个技能是地面△键第四段攻击向前发动神速的突进，这招带有极强的贯通效果，对同一线上的荒神都有效，同时也是一击脱离的最佳招式，缺点是难上手。空中输出推荐“フロ－トサイクロン”，随着等级的提高，在空中能发出的空气刃更多，威力也会上增，装备这个血技之后对空能力会得到极大的强化，使用也比较灵活，配合后空翻的使用，讲荒神玩弄于掌间。以上推荐的，均以走位灵活以及高输出性为前提所推荐的招式，因此并不代表其他血技有绝对劣势，多使用不同的血技，找到适合自己的方法才是最佳的。

部分血技会消耗ST槽，需要多规划使用，以免在战斗中出现大硬直。



■长剑



基本操作

按键	作用
□键	斜斩，可形成定点四连击
△键	冲刺横斩，可形成冲刺四连击
R+□键	架刀，之后可衔接普通连段
R+□键两下	刃炮攻击

●特性

1. 刃炮：在连段中连按两次R+□键就可以在剑形态下快速地对敌人进行炮击，可以近距离给予敌人不小的伤害，并带有较长距离的向后位移，可以借此安全离开危险区域。快速炮击会消耗40点OP值，当OP值不足时使用快速炮击只会向后位移的效果。

2. 无限连击：长剑独有的定点高连段操作，在□键连段中按R+□键后便会以架刀姿势取消硬直，之后再接上□键的连段并不断循环便可以形成定点的真无限连。

http://www.opoosoft.com

●性能综述

长剑的物理属性以切断为主，攻击范围、伤害及出招速度登各方面的能力较为平均，但平均并不意味着平庸。长剑的普通连段最大为四段，连打□键为定点的多方向斩击，连打△键则为向前冲刺的横向斩击，并且在冲刺过程中可以用摇杆改变方向。一般情况下可以用△键作为起手，从较远的距离向敌人突进，接上□键的连段后最后再以△键收招脱离，是较为安全的输出的方式。

如果前作中熟悉长剑操作的玩家应该知道长剑在连段中配合R+□键的炮击可以形成高段的伪无限连，不过这一输出方式在本作中有了较大的更改，在□键连段中按下R+□键后并不会使用快速炮击，而是以架刀姿势取消硬直，从而再次接上□键连段形成真正的无限连，整个过程中ST槽与OP槽均不消耗，如果装备上相应的连段血技以及附加技能，在敌人倒地或是对付弱切断属性的敌人时，使用定点的无限连击可以带来相当惊人的威力。

长剑在对空作战时则有不小的弱势，由于打点较低且在空中缺乏快速的高段连招，因此在对付浮空敌人时会显得颇为吃力，不过在本作中可以通过血技来强化长剑的空中作战性能。

●推荐血技

长剑的血技首推无尽ノ太刀·苍，效果是按下R+□键后刀身会泛起蓝光，在蓝光状态下进行连段可以大幅提升攻击力，配合长剑独有的无限连段可以在短时间内爆发出极高的伤害。此技能发动后如果不进行移动便不会消耗ST槽，因此一般用于衔接□键连段形成定点快速输出，在团体战中运用得当可以将敌人锁在倒地状态，由于□键连段的第四下动作较慢，因此建议使用□键x3→R+□→□键x3的连段进行循环，可以保持快节奏的输出，这一技能在空中连段中亦能使用，堪称长剑最实用的血技之一。

IE肆式·轟爆则是强化刃炮攻击的血技，效果是近距离大范围的炮轰，每次使用消耗40op，升到最高级后可以形成三次打击。由于是带有破碎效果的炮击，因此可以在一定程度上弥补长剑破碎性能不足的劣势。

韋駄天和飛車天则是相当使用的空中△攻击强化技能，前者可以在空中进行远距离的快速移动，并且在移动中带有攻击判定，对付各种浮空的敌人相当实用，亦可以作为高速移动的手段。后者虽然移动距离较短，但可以在空中变换攻击方向，运用起来更加的灵活，比较适合狭窄的区域。



■喷射锤



基本操作

按键	作用
□键	近距离挥锤，可形三连击
△键	远距离挥锤，可形三连击

基本操作

按键	作用
R+□键	开启喷射状态，之后可衔接普通连段形成特殊招式

●特性

1. 喷射冲刺：按R+□键开启喷射状态后，连打△键就能够以借助喷射的力量快速向前冲刺，且附带伤害判定。在冲刺停顿的一瞬间可以用摇杆改变接下去冲刺的方向，除了可以作为攻击招式外，还可以作为快速移动的一种方式。

2. 喷射乱舞：按R+□键开启喷射状态后，连打□键就能够在原地来回挥动锤子给予敌人重创。

3. 跳跃喷射冲击：连按三下R+□键便能够在喷射状态下跃起后朝着正前方猛力一击，伤害威力大但攻击距离短且硬直较大。

●性能综述

喷射锤的物理属性以破碎为主，能够带来比巨剑更为出色的破碎效果。其普通连段最大为三段，□键为近距离连击，△键则是较远距离的连击，玩家可以视站位的情况进行自由组合，但即使是△键的连击，攻击范围也不甚理想。喷射锤虽然是重型武器但起手不慢，不过连段的最后一下则会有较大的硬直，玩家可以利用跳跃进行取消。

按下R+□键后开启喷射状态是喷射锤最大的特色，甚至可以说其战斗的核心系统。开启喷射状态后可以利用喷射冲刺进行位移，并利用附带的伤害判定进行输出，中途一旦发现敌人倒地或是有破绽时，则可以立刻接上喷射乱舞定点对敌人进行来回输出，最后则可以用跳跃一击进行收尾，但由于跳跃喷射冲击的硬直较大，因此要慎重使用。虽说喷射技能霸道爽快，但对ST槽的消耗很大，玩家在使用喷射技能时要时刻留意ST槽的消耗情况，避免因为ST耗尽而陷入硬直。而当玩家处于三段爆裂的状态或是装备相应的血技后，喷射技能对ST槽的消耗会大幅减少。

●推荐血技

由于喷射锤在喷射状态下才能发挥最大的优势，因此威力与速度兼具的血技テンダライザー便是不错的选择，装备这一技能后在发动喷射乱舞时可以大幅提升挥动速度及攻击伤害，当然ST槽的消耗也会变得更快，建议在三段爆裂的状态下使用，一旦抓住敌人的破绽便可形成极具威力的伤害。

絶命乱れ打ち是另一个强化喷射乱舞的血技，主要加强的是对敌人弱点部位的伤害，因此在对付弱点部位较低的荒神时效果十分出众。

空中血技方面，連砕独楽可以带来不错的浮空效果，升到最高级别后可以在空中旋转四下进行输出，主要用于应对弱点部位处于高位的敌人。而另一款空中血技ガイアプレッシャー也十分出彩，效果是挑起后快速下压攻击，并带有小范围的冲击效果，攻击距离比起普通的下压攻击稍远一些，不仅输出可观，而且升级后一次下压可以形成四次打击效果，最重要的是下压攻击后可以立刻用滑步取消硬直，然后继续接上血技攻击，在ST槽允许的情况下合理走位便可安全地进行高伤害输出。



http://www.opoosoft.com

新种荒神猎食攻略

除了战斗系统大刀阔斧地改良之外，本作新增荒神以及感应种的概念也非常给力，但是旧荒神变化非常少，几乎是从前作照搬过来的。鉴于时间和篇幅的关系，本期攻略主要介绍新增荒神的打法和要点，老荒神这里就不作介绍了，R6 以后的荒神和研究也只能到下期为大家补完。

▶ イェン・ツィ -（殷兮）



弱点属性	火
可破坏部位	头、翼手、脚

主要招式

冰羽毛：荒神在后跳释放冰属性羽毛，羽毛短时间悬空之后迅速下坠，破绽较大，闪躲即可。

俯冲：荒神在使用这一招前会明显地蹲下，然后高跳滑翔冲刺，速度快。

原地旋转：预判较小的原地回旋，在玩家近程攻击的时候常用。

侧劈：向侧面跨步劈掌，速度中等，但是劈掌范围大，防御或闪躲都要做好提前量。

拍地：有较大准备动作的招式，拍地后会有范围伤害，同时也会出现长时间的硬直。

光球波：从手中发出光球连击或蓄力一击

●战斗要点

殷兮是蚩尤(シユウ)的感应种，本身不强，只是招式唬人，但它的特性很麻烦，可以改变偏食场，让其他荒神集中火力攻击某一名玩家，还会不断召唤小型荒神，可装备具有“驱除技术”的武器或装甲，增加对小型荒神伤害，快速清理现场。殷兮的攻击基本都有较明显的准备动作，稍注意预判便可躲开，但是侧劈与俯冲需要多加注意。在征兆小的侧劈后往往会接上光球波连击，俯冲与普通的冲刺不同，在高处急降，行动速度快，下降后还有小范围冲击，要把握防御时机。由于这个荒神的头部相比其他部位更脆弱，所以推荐使用能长时间滞空的武器与血技，以便更快造成硬直，创造更多的捕食强化的机会。

▶ ヤクシャ（夜叉）



弱点属性	火、冰、雷
可破坏部位	头、肩甲

主要招式

蓄力炮：单膝跪下展开炮筒，预判路径上会出现一圈圈光环，从架好姿势到发射为止时间足够绕道它身后输出。

后跳：每当夜叉后跳的时候就会在之前所在的地方发炮，预判小，攻速快，在正面攻击的时候很容易中弹，应有意识地往侧面打运动战。

●战斗要点

夜叉攻击方式较少，准备动作大且破绽大，除了后跳的攻击，其他的基本不会对玩家造成威胁，只要绕到夜叉侧面或身后就可以放心输出。对付夜叉，可以先集中火力攻击脚部，等它摔倒出现大硬直后，再将所有攻击重点放在身体上半部分，加速击破。

▶ ヤクシャ・ラ - ジャ（夜叉王）



弱点属性	火、冰、雷
可破坏部位	头、肩铠、钢爪

主要招式

上钩爪：对攻击对象使用的击飞招式，准备动作小，建议侧面迂回战斗。

Z 型爪击：爪子贴着地面沿着 Z 型路线向前边走边攻击，转身速度快，攻击力可观。

直线爪击：爪子贴着地面沿着直线冲撞，与 Z 型爪击准备动作相似，需要多注意。

捶地：夜叉王在愤怒后会使用捶地的招式，捶地后夜叉王会反弹跳起，落下后会在身边出现多个光柱的小范围攻击，准备动作大，可轻易躲开。

●战斗要点

夜叉王比夜叉多了一双钢爪，招式也因此多了以上几招，相比远程攻击，夜叉王更偏向使用近程攻击。夜叉王的攻击准备动作都比较小，且招式速度较快，多保持侧面攻击，基本战斗理念与夜叉相同，多注意它的近战招式即可。

▶ ウコンバサラ（电鳄）

弱点属性	火、冰
可破坏部位	嘴、背、尾

主要招式

范围电击：在使用这招前，电鳄身边会预先出现电击的范围，等它抬头后就会发动范围攻击，回避或防御皆可。

带电冲刺：全身缠绕电流贴着地面滑行，出招前全身会带电，冲撞时只有一次判定，可以防御后再追击。

回旋：大幅度旋转，攻击范围广，有多次攻击判定，建议回避。

带电啃咬：判定是前方的一定范围，站在 BOSS 的旁边或者背后就不用担心。

http://www.opoosoft.com



●战斗要点

电鳄攻击的招式基本上都有明显的准备动作，除了回旋以外，其他招式都能轻易闪躲。电鳄可破坏的部位有三个，最容易破坏的就是嘴和尾巴，其中嘴巴是非常脆弱的部位，追求输出可以集中火力攻击那里，但安全系数相对较低。组后一个可破坏部位是背部，背部的打击点较高，需要频繁跳起攻击，不擅长空战的武器可用破碎属性较高的重火力型枪轰破。

▶ ラ-ヴァナ（焰兽）



弱点属性	冰、雷
可破坏部位	头、前足、身体

主要招式

火花踩踏：高高地跳起，落下后在地面造成小范围火花。别被它落地的时候踩到即可。

火焰射击：背上的光球处三个旋转的火球，蓄力一段时间后往前方射出。射出的距离比较远，也有一定范围，但是威胁很小。蓄力的过程以及发射之后有很大的破绽，可以趁机攻击它的头部。

火球喷射：不会架起主炮，而是直接从背上的太阳核中喷出三个火球，火球会贴着地面往前高速移动，没有追向性，及时回避即可。发动前背上的太阳核会发光。

火焰召唤：在随机一名玩家脚下会喷出火焰，看到背上的太阳核发光之后，留意自己的脚下，如果发现异样马上躲开即可。

主炮射击：背上的太阳核会发出强光闪烁一下，然后BOSS会架起主炮并发射高速的前方火焰弹射击，同样只要不在它正前方就没有威胁，而且此时还是反击机会。

火焰燃烧：在身体周围燃气火焰攻击身边的玩家，预备动作是脚下会出现火圈，因为准备时间长，此时马上跟BOSS拉开点距离即可躲过。

毒雾：在原地残留下一团毒雾，然后自己往后跳开。玩家近战的时候比较容易中招。毒雾散却之前如果不小心碰到会马上中毒。

●战斗要点

身体结构看上去像是大型BOSS，但实际上只是跟猴子差不多的中型。攻击方式比较单调，除了平时四处扑要注意之外，它主要的攻击方式很多都有很长的准备时间，因此进攻机会其实很多。特别是火焰射击和主炮射击的准备时间很长，此时可以安全地捕食或者攻击其头部。

▶ ガルム（魔狼）



弱点属性	冰、雷
可破坏部位	头、俊足、ガントレット（手甲）

主要招式

拍打/火焰拳拍打：用拳头砸地，偶尔会砸出火花。一般是用大硬直的招的时候有可能被打中。

左右拳二连击：摆幅比较大的二连拳击，判定的角度非常广，对近战的角色有极大威胁。

火焰拳四连击：左右拳连击的加强版，前两拳的动作相似，之后会追加一个双掌扑地的动作，然后发生爆炸。前两拳攻击的时候手甲是在张开状态的，只要注意到这个细节，前两拳打完之后不要松开防御即可。

扇形火球：在地上制造一个火堆，然后用手从中扫出数个火球砸向前方。几乎没有方向修正的招式，从侧面靠近就不会被打中。而且这个动作准备和结束时间比较长，发动的时候手甲会打开，可以趁机捕食或者攻击头部。

二连冲撞：冲撞目标并且引发爆炸，然后马上后跃一段距离，之后马上再次撞向目标。防御是最基本的应对方法，一般看着它冲过来的时候提前防御即可，如果发生爆炸不要马上松手。因为后面必定还有下一次冲撞。同理，如果躲开了爆炸也要防御第二次冲撞。

跳跃爆炸：低空挑起然后引发一次爆炸后落地，发动比较突然，但是威胁较少。落下的时候要注意防御的方向。

（发怒后）火焰冲刺+火焰缠绕：手甲展开，发动长距离的火焰冲刺，冲刺结束后会使出大后跃，落地后马上使出火焰缠绕。发动前的有一个张开手甲准备往前扑的准备动作，攻击过程比较快，火焰冲刺有会微调方向，而火焰缠绕的范围非常广，注意防御。

●战斗要点

カルム是本作封面怪物的正常种。BOSS的体型也比较大，其攻击范围也挺令人头疼的。使用火属性攻击的时候手甲会展开是它的一大特征。因此观察手甲的状态可以判断它的攻击方式。后腿是可破坏部位之一，而且对斩切的伤害吸收比较可观。头部和手甲推荐用破碎系的武器来破坏，破坏后会变得非常脆弱，可以轻松锁死速杀。不过BOSS的正面攻击能力较强，去攻击这些部位比较危险，需要玩家花时间熟悉BOSS的攻击套路。不追求部位全破坏的话用切断武器扫后腿是既安全又有效率的打法。破坏掉手甲之后，BOSS的进攻能力会大幅削弱，一些带火焰的攻击无法使出。比如火焰拳四连击最后不会发生爆炸。

▶ マルドゥ-ク（赤蚀狼）

弱点属性	冰
可破坏部位	头、俊足、ガントレット（手甲）

主要招式

原地爆炸：手甲打开，身体的位置发生小范围爆炸

（发怒后）火焰飞舞：在原地唤出火焰缠绕身体，背后有更广范围的判定。

http://www.opoosoft.com



●战斗要点

ガルム的感应种荒神，偏食场能力是让全场的中型、大型荒神发怒。而且它出现的任务中一般还会有别的中型荒神出现，所以非常难缠，弱点部位是头部和后足，前爪的手甲变得非常坚硬，除非它打开的时候或者将其破坏掉，否则很难对其造成伤害。动作和攻击套路跟ガルム非常接近，但是攻击范围夸张很多。而且由于偏食场的能力，大部分时间都是在发怒状态下战斗的。比较安全的打法是不断攻击它的后腿，让它失衡倒地之后再攻击头部。OP 蓄满了之后就用冰属性的子弹来攻击手甲。成功破坏掉手甲之后，マルドゥーク一部分的攻击动作也会减弱。

▶ デミウルゴス（暗神）



弱点属性	火、神
可破坏部位	右前足、左前足、头

主要招式

冷气召唤：预备动作是眼睛发光，然后在玩家脚下召唤出冰柱攻击。看到 BOSS 眼睛发光的时候就要开始小心，脚下出现什么异样马上躲开即可。

下压攻击：预备动作非常明显的下压攻击，BOSS 先会垂直伸长前足撑起身体，然后一口气压下并附带冲击波。前足伸长的时候中间会露出肉质的部分，虽然危险但此时是攻击肉质部分的时机之一，此外，成功防御了下压攻击之后也有很短的进攻机会。

甩肢攻击：伸长前足进行横扫攻击，同样预备动作非常明显，判定范围是前方和侧边，同样是攻击前足肉质部分的好时机。

踩踏＋横扫：伸长一根前足，然后往前劈下之后再往侧边横扫。经验不足的玩家中招比较多，看到下劈没打中而自己又在侧面的话一定要及时防御。

后座攻击：往后撞击后方的敌人，发动前有一个低头从身旁看背后情况的预备动作，，并且后腿会稍微抬起，非常明显，在前方的时候不用担心这招。

冰弹射击：BOSS 会低头而且两眼发光，前足上的玉也会发出蓝光，之后从嘴巴中喷出数个冰弹射向玩家。

冰球召唤：预备动作同样是低头两眼发光，然后再前方随机位置召唤出冰球，让碰到的玩家受伤。

冰柱＋冰冻光柱：前方近距离召唤出数个实体冰柱围成一个弧形，然后抬高腿踩踏并产生冰属性光柱。近战的时候有冰柱出现的地方有可能在身后，此时一定注意防御的方向，特别是后面的冰光柱，否则会受到重创。

突进攻击：低头突进，判定位置在足部，如果防御的时候没出现碰撞效果，要马上调整方向以免从背后受到伤害。

翻滚：先伸长一直脚抓住前方的地面，然后拖动身体滚过去。准备动作明显，及时防御即可。

●战斗要点

比较简单的荒神，行动迟缓而且招式很容易预判。只不过范围和攻击力都非常高，贪刀的话很容易受到重创。BOSS 的弱点在头部，除此之外身体大部分地方有装甲，很不受力。但是大部分的攻击都会伸长前足，此时中间露出的肉质部分倒是非常脆弱，要玩家抓它的攻击空隙才能给予高的伤害。破坏掉前足之后，装甲也会失去作用。

因为 BOSS 的攻击范围都比较大，所以及时防御很重要。推荐选用大盾，这样防御 BOSS 大部分的攻击都不怕造成伤害了。平时主要是抓住攻击空隙攻击它前足的肉质部位，擅长空战的短剑以及可以蓄力的大剑可以瞄准脸部来输出。持续攻击前足会给 BOSS 造成失衡倒地，这时候不仅可以轻松攻击到脸部，腿部肉质部位也会露出，任人宰割。

▶（暴走）神机兵・长刀型 大剑型

弱点属性	火、冰、雷、神
可破坏部位	头、背中、左腕

主要招式

高跳踩踏：跳到空中然后踩下来，距离比较远，而且定位能力优秀的招式。

大剑斜挥：范围大角度广的挥刀攻击，预备动作明显，有小硬直，可以反击。

枪模式射击：变成枪模式进行前方射击，最后一枪会调整一次方向，不过只要绕到他侧面就能趁机反击。

枪模式向天开枪：跟夜叉相似的招，向天发射一发然后从玩家头顶落下，落下的位置会发光，可以轻易预判。

大剑型专用招式

纵砍 +360° 大横扫：纵砍之后不会马上解除动作硬直，而是过一秒左右使出 360° 的打横扫，剑上带蓄力效果。正如前面所说，看到纵砍硬直没收回去就要马上防御。

360° 蓄力横扫：发怒之后的招式，先咆哮一声然后使出全方位的横扫，咆哮的时候马上跑开即可。

蓄力翻身纵砍：发动前大剑会出现蓄力效果，然后跃起砍下，命中率比较低，威胁不大。

长剑型专用招式

三连跳斩：连续三次小跳斩劈，追向性能比较强，必须全部防下来，不能提前松手。结束后 BOSS 会做一个咆哮动作，这时可以反击。

前方突刺＋斩劈：发动较快的攻击，不过很容易躲开。

无连劈：按照前右左右前的顺序使出四连劈攻击。



http://www.opoosoft.com

●战斗要点



神机兵和暴走神机兵区别在于神机兵能拿到"虚兵赤核"，而暴走神机兵能拿到"虚兵光核"，动作几乎是一样的，所以这里一并说了。神机兵的身体比较脆，特别是头部和背部，用切断和破碎属性都能打出会心，贯通效果稍微差一点。此外，用破碎打腿部也有不错的效果。但是剑的部分非常坚硬，而且他经常把剑托在肩上，所以攻击头部的时候经常会碰到剑的位置。但是攻击背后时不会有这个问题。因为两个弱点都是可破坏部位，所以破坏起来非常轻松，难点在于它的左手比较难打到，经常还没破坏就死了。有威胁的招式都有很明显的准备动作以及硬直，不难应对，平时可以用Step攻击靠近并打脚部，打背后也行。持续攻击脚部会让其倒地，这时候攻击头部就会简单得多。

神机兵通常是三四个一起出没的，所以进入战场后最好命令同伴分散待机。毕竟是比较简单的敌人，单挑的时候注意回复就没问题了。

▶ 零号神机兵



弱点属性	火、冰
可破坏部位	头、右前足、胸壳

主要招式

大范围雷击：胸前的装甲打开，然后在身体前方召唤出一个雷球，只有用爪子踩掉引发大范围雷击。拍打雷球之前，雷球本身有攻击判定，但是地面发光的部分是没攻击判定的。因为整个准备动作明显，躲不开也有足够的时间防御。

冲撞：快速的冲撞攻击，因为BOSS的体型比较大，而且动作大开大合，位置把握得好可以从它身下躲过去。

扇形光球射击：前方三个方向射出数个巨型光球，射出一定距离后会分裂成小光球推进，一般从侧面进攻就不用担心这招的威胁。

定位光柱三连击：发动前BOSS会有一个往空中丢光球的动作，之后场地内所有玩家脚下会连续出现3次范围较大的光柱（所有人都会受到攻击），除非不停地奔跑否则很难躲开。躲不开的时候一定要防御。

大剑二连扫：右前足伸出一把蓄力大剑进行大范围来回横扫。范围超广，平常在它侧面就不用担心，但如果在它前面的话同样建议防御。右前足被破坏后，蓄力效果会小时，攻击范围和威力大幅削减。

重拳砸地：先做一个转身后跃的动作，然后重新扑上来一记重拳砸向地面。比较容易躲开。

（发怒后）光束射击：嘴里突出三根光束射向前方三个方向，光束会慢慢地从地面照向远处，命中率很低，玩家可以在光束的缝隙之间躲过去。如果不在它前方的话，它使出这招的时候也是绝佳的进攻输出机会。

●战斗要点

虽然看上去跟デミウルゴス很像，但战斗力完全不是一个次元的。BOSS比较喜欢走动，整场战斗要花不少精力在追它。它的右前足外形跟左前足是不一样的，因此之需要破坏右边。BOSS的弱点是脸部和腹部，特别是腹部对切断有非常薄弱。平时可以从BOSS的右侧边攻击腹部以及右前足，这样可以无视它很大一部分的招式。持续攻击前足一定时间之后能令其失衡倒地。右前足被破坏后大剑连扫的威胁就会大幅降低。总的来说BOSS的招式比较容易防御，熟悉之后可以轻松应对。

▶ 世界を拓く者



弱点属性	无
可破坏部位	上半身核心

主要招式

加农炮射击：身后的浮游剑刃集中在身前，并朝着前方进行超长距离的加农炮射击。虽然威力巨大不过准备动作相当明显，且横向范围不大，一旦看到浮游炮集中在BOSS身前后朝着左右两侧移动即可。

大范围旋转斩击：将浮游剑刃集射出后，形成大范围的旋转斩击。

快速旋转斩击：近距离快速旋转剑刃形成斩击。

三连射击：将浮游剑刃集集中于头顶，之后从光球中连续发射三枚光弹，落地引爆后会形成光柱追加伤害。

剑刃坠击：迅速后退中将浮游剑刃射出，并将所有剑刃集中于某一点快速下落，发招速度很快。

剑阵冲击波，将浮游剑刃垂直环绕在身体的四周，以此为范围形成冲击波。由于准备动作很明显，看到后立刻远离BOSS身边即可。

瞬移：战斗的后半段BOSS会进行瞬移，并且会在瞬移的前进轨迹中留下大范围的气刃，这一招伤害很高亲需要特别留意，BOSS在瞬移前会有短时间的蓄力，建议一旦发觉BOSS瞬移后立刻开盾防御。

●战斗要点

看上去相当华丽的对手，招式多变且伤害都很高，不过其实很多招式都有明显的准备动作，熟悉后基本上都可以较为轻松地进行防御和回避。BOSS全身上下都很坚硬，主要弱点集中在没被外衣覆盖的下半身以及上身的光核，玩家只要瞄准这两个部位进行打击即可。远程攻击也是较为安全的输出方式，建议玩家可以抓准时机更多地对BOSS进行捕食，所取得的荒神子弹射出后可以形成大范围的光柱，伤害颇为可观。当BOSS上半身的核心发光后，则预示着战斗即将进入尾声，不过此时BOSS的攻击频率也会更高，不要掉以轻心。



http://www.opoosoft.com

IT'S GAMING 游戏进行时

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像 全面接受读者投稿！
投稿地址 | 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编 | 730000



本期游戏进行时为大家介绍的是之前在PSP上发售并获得广泛好评，改编动画于上个季度热播完毕，并即将推出中文版的《枪弹辩驳1+2 Reload》，作品能受到如此程度的欢迎，除了紧张而且非常独特的玩法之外，出色的剧情也是受到备受认可的地方。移植到高清掌机上的本作不仅画面有更好的表现，还在原版基础上追加了新要素，是喜欢推理作品的玩家不容错过的佳作。

实用技术 游戏进行时

枪弹辩驳 1+2 Reload

超高校级的推理名作

游戏时间：全章节通关 40 小时

游戏适应人群
- AVG 游戏爱好者
- 喜欢推理解谜的玩家

机种 PSV | 原名 ダンガンロンパ 1+2 Reload | 类型 文字冒险



阳光成员 5945

文字冒险类游戏《枪弹辩驳》系列"凭借着紧张刺激的剧情与丰富的推理解谜要素在玩家中有着不错的反响，本作是PSP平台上推出的文字冒险游戏《枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生》和《超级枪弹辩驳2 再见绝望学园》的高清合集复刻版，除了完整的收录了PSP上的两作之外还追加了新的游戏模式与剧情，让玩家在头脑风暴之余感受一下温馨的学园生活。

游戏系统

私立希望之峰学园是一所拥有数百年历史以及诸多特权的超级学校；该校不进行入学考试，录取条件是作为高校生在某个领域拥有极高的成就，有一种说法为"从这所学校毕业，人生便已经成功"，就是这样一所汇集各种顶尖人才的精英学校，毕业条件竟然是在不被其他人发现的情况下杀人并且在学级裁判中骗过所有人……

学园生活·岛内生活

每次剧情之后玩家会有一段自由行动时间，玩家可以利用这段时间提高与其他角色的亲密度，与其他角色的亲密度达到一定等级时，在通讯录中会追加对该角色的说明，并且可以获得提升技能点数、习得新技能等各种各样的好处（不会影响剧情）。此外，在调查时有可能入手"モノクマメダル（黑白熊奖牌）"，消耗一定数量的黑白熊奖牌可以抽取扭蛋机中的礼物，礼物可以赠送给其他角色提高亲密度。

学级裁判

杀人事件发生后会进入搜查时间，玩家需要进行各种各样的调查来取得在学级裁判中使用的"コンダマ（言弹）"，已经搜集的言弹可以在菜单中查看；当所有言弹搜集完毕后就会进入到学级裁判环节，学级裁判是指学生们通过辩论来找出杀人凶手，学级裁判的结果是由学生的投票来决定的，把真正的犯人找出来的话，就只有犯人会被惩罚，但是，如果把无辜的人当做犯人，不仅除了犯人以外的所有人都会受到惩罚，而且，成功骗过大家的犯人将会顺利毕业。学级裁判开始前可以确认搜查资料和设定技能。学级裁判分为四个环节，"ノントンップ议论"环节中玩家需要找出对话中矛盾的地方并用言弹指正；"闪きアナグラム"环节需要挑选出正确的单字组成关键词；"マシンガント－クバトル"环节需要击溃对手心理防线，玩法类似于音乐游戏；最后的"クライマックス推理"环节则是以漫画拼图的形式还原整个事件。每个环节都有时间限制并且在每个环节中如果出现失误，会受到发言力损失的惩罚，发言力变为0时则GAMEOVER，虽然可以立即从当前进度重新开始，但会损失通关评价，每章通关后根据通关评价给予一定数量的黑白熊奖牌作为奖励。

枪弹辩驳 希望的学园与绝望高中生

全技能取得方式： 在自由行动时间与其他角色共同行动达到一定回数会提升亲密度、追加通讯录和习得技能，亲密度MAX的角色在通讯录中会追加☆标记。

技能名称	技能效果	共同行动次数
注目的发言力	发言力最大值+2	石丸清多夏（1回）
羡望的发言力	发言力最大值+5	十神白夜（3回）
拔群的集中力	集中力最大值+2	朝日奈葵（4回）
胁威的集中力	集中力最大值+5	セレス（5回）
长考	少量增加各环节时间	叶隐安比吕（1回）
カリスマ	增加发言力回复量	江ノ岛盾子（3回）
冷静沈着	减少准星的晃动	十神白夜（1回）
明镜止水	准星晃动消失	大神さくら（4回）

技能名称	技能效果	共同行动次数
シフトダウン	准星的移动速度变慢	大和田纹土（2回）
シフトアップ	准星的移动速度加快	大和田纹土（3回）
刚腕	发射言弹速度加快	桑田怜恩（1回）
トリガ－ハッピ－	言弹发射后，下次发射准备时间变短	ジェノサイダ－翔（1回）
水晶玉占い	言弹装填3发以上时，事先去掉多余言弹	叶隐安比吕（4回）
チ－ト コ－ド	误击不会损失时间	不二咲千寻（4回）
アルゴリズム	复制言弹速度加快	不二咲千寻（2回）
动体视力	精神集中时，准星可以自动瞄准	桑田怜恩（3回）
钢の忍耐	减少失误时发言力受到的伤害	石丸清多夏（3回）
右脑解放	精神力消耗速度变慢	雾切响子（3回）
妄想	发言力随着时间流逝缓慢恢复	山田一二三（4回）
丹田呼吸法	增加集中力恢复速度	大神さくら（2回）
美声	破坏对手发言时，给予的伤害增加	舞园さやか（1回）
ボキャブラリ－	增加机关枪论战弹数	腐川冬子（1回）
两手利き	操作一次可同时锁定两个发言	朝日奈葵（6回）
クラフトワ－ク	一次装填两发子弹	山田一二三（1回）
トランス	少量连击数即可提高节奏	江ノ岛盾子（2回）
レイズ	发现黑白熊奖牌时，取得的数量加倍	セレス（3回）

●全章节通关后追加学园模式。

枪弹辩驳 再见绝望学园

全技能取得方式： 在自由行动时间与其他角色共同行动赠送礼物会提高该角色的亲密度并获得希望碎片，亲密度最大时可以从该角色习得技能，其它技能可以使用希望碎片与ウサミ交换。

技能名称	技能效果	角色
羡望的发言力	发言力最大值+5	ソニア
桃色筋肉	发射言弹速度加快	终里赤音
オ－トフォ－カス	精神集中时自动瞄准	小泉真昼
テイスティング	言弹装填3发以上时，事先去掉多余言弹	花村辉々
I.U.F	提高消音器的威力	田中眼镜梦
七光	减少失误时发言力受到的伤害	九头龙冬彦
チ－ト コ－ド	消音器误击不会损失时间	七海千秋
静感マッサ－ジ	增加集中力恢复速度	罪木蜜柑
クラフトワ－ク	一次装填两发子弹	左右田和一
トランス	少量连击数即可提高节奏	狛枝凪斗
スティング	发现黑白熊奖牌时，取得的数量加倍	十神白夜
紫电一闪	反击全部变为"强烈"	辺古山ペコ
活杀自在	拼刀容易获胜	弐大猫丸
速弹き	加速力上升。	澪田唯吹
要返し	假的漫画拼图消失	西园寺日寄子
明镜止水	准星晃动消失	宠物モノクマ（希望度9，绝望度8）
胁威的集中力	集中力最大值+5	宠物ウサミ（希望度9，绝望度0）

●全章节通关后追加岛屿模式、小说模式。

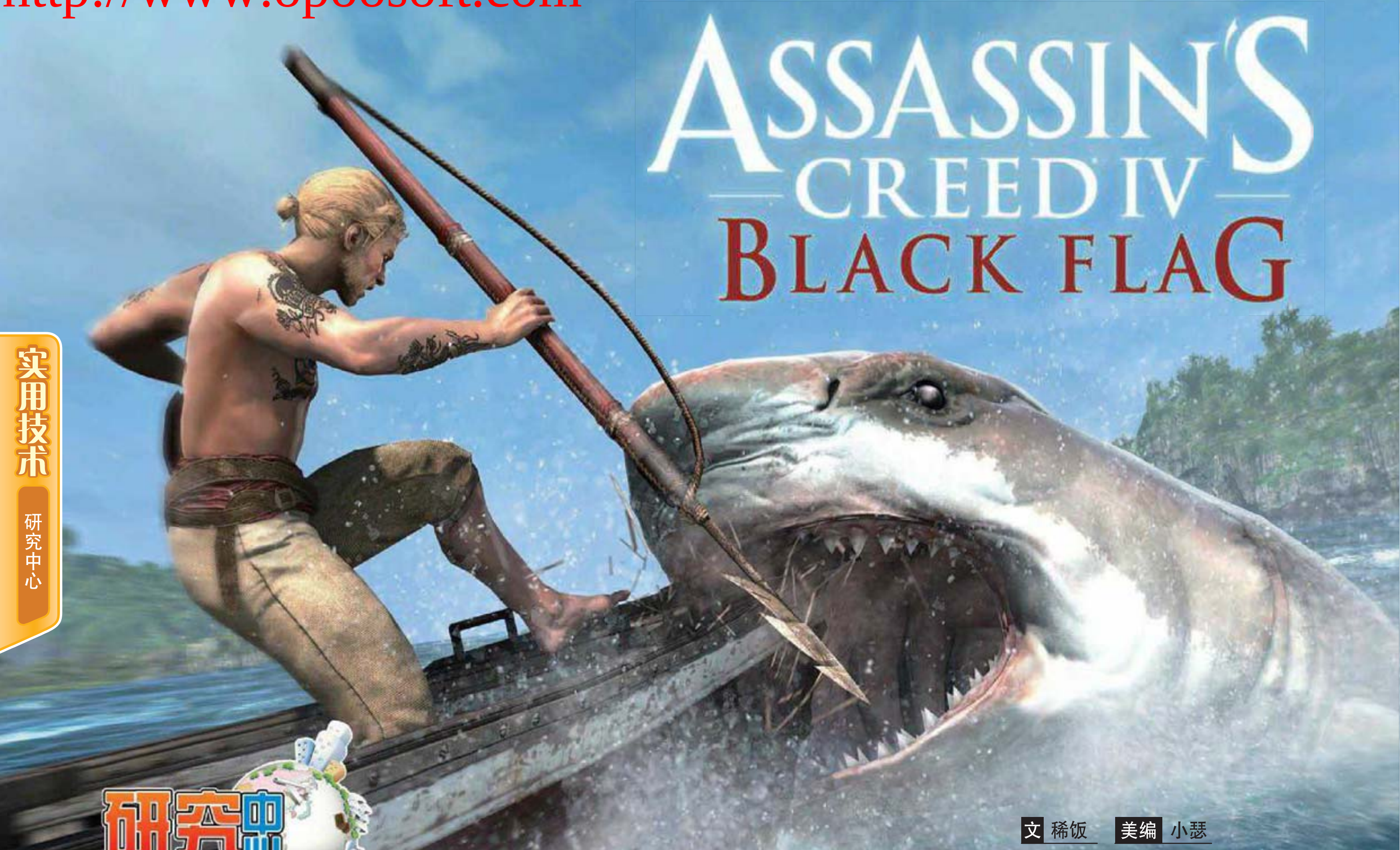
部分隐藏奖杯获取条件

奖杯	获取条件
铜	（枪弹辩驳）学校模式通关一次
银	（枪弹辩驳）学校模式里见到全学生的结局
铜	（超级枪弹辩驳2）岛屿模式通关一次
银	（超级枪弹辩驳2）岛屿模式里见到全学生的结局
铜	（超级枪弹辩驳2）"魔法少女ミラクル★モノミ"通关全场景
银	（超级枪弹辩驳2）"魔法少女ミラクル★モノミ"收集全道具



玩后感 虽然是复刻作品，但厂商同时收录两部高清化作品在一盘游戏内的做法不得不说十分厚道，全新追加的学校模式终于了却对某些角色的遗憾。本作作为一款AVG游戏在素质上几乎无可挑剔，推荐给没有接触过该系列的玩家。

http://www.opoosoft.com



文 稀饭 美编 小瑟

刺客信条IV 黑旗		Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed IV: Black Flag		美版
	2013年10月29日	本地1人，在线2~8人	59.99美元
	对应机种为Wii U、PS3、X360、PS4及XOne	对应玩家年龄：17岁以上	

支线内容一览

严格来说，本作中的支线都是一些娱乐内容，剧情不多，但是能玩的地方不少，足够玩家们在通关后继续玩上20个小时，下面将会一一讲解对应的内容。

收集



收集算是系列的常规项目，本作也不例外，能够收集的内容包括宝箱、Animus碎片、船歌、藏宝图、玛雅石阵、信件和手稿，算得上异常丰富，不过令人诧异的是，除了玛雅石阵和成就/奖杯有关，其他收集要素并没有全部集齐的成就/奖杯要求，但相信各位系列玩家还是会将它们一一集齐，所以下文会给出每种收集要素的对应拿法，全地图位置因为版面限制，只能留在日后再于专辑上放出了。

俯瞰点与要塞

在所有收集之中，俯瞰点与要塞都是最基础的要素，因为玩家只有通过开启这两种一开始就标注在地图上的活动元素，才能够看到其他收集要素的所在地。俯瞰点对应的是地区地图，玩家



操纵的是爱德华，开启的方式也很简单，就是爬上地图上俯瞰点标志处的高台，走到有猛禽停留的突出立足点上，然后触发同步，此时地图上以俯瞰点为中心的一个圆形范围内的地图迷雾会消失，而在这个范围内存在的收集品也会标注在地图上，当爱德华蹲在俯瞰点上时，甚至可以在游戏实际画面中看到场景里标出的收集品所在地。大部分俯瞰点是玩家能够自由访问的区域，只有少部分是位于警戒区，而且就算是后者其位置也是相对容易到达的。

要塞对应的是海域地图，玩家操纵的是寒鸦号，开启的方式也相对复杂一点，玩家首先需要操纵寒鸦号摧毁要塞的所有防御设施，之后停船靠岸，突进要塞内部，杀死敌人的所有队长，并最终进入情报室，杀死总督，就可以夺取要塞。此时要塞管辖海域内的所有收集品都会标注在地图上。

当玩家开始收集所有物品之时，俯瞰点和要塞应该是玩家规划收集路线的节点，将这些节点一个个联系起来，玩家就可以通过地图标示，地毯式地收集完成所有收集要素。

http://www.opoosoft.com

宝箱与手稿



无论是在海上还是在地区当中，宝箱都是数量最多又最容易获取的收集品，大部分宝箱就只是放在高处或是隐蔽的拐角，玩家只要略为搜索一番就可以找到。有少部分则有卫兵看守或位于警戒区当中，是大开杀戒顺便收集还是偷偷拿走就由玩家自己决定了。宝箱内含的往往会是现金和一些能够被直接兑换成现金的珍贵奢侈品，偶尔还会有一些能够制作物品的素材。因为获取难度低，提供的资金又可以让玩家快速地购买爱德华本身的装备和寒鸦号的升级，建议玩家到每一个城市时都要尽快收集。手稿安放的容器和宝箱外形基本是一样的，内容也大同小异，除了一定量的金钱，还会有一份手稿，能够解锁一些背景文字资料。这两者都可以在开启俯瞰点后看到所在位置，收集起来非常简单。

酒馆

游戏中玩家会有机会探索部分城市的酒馆，所以这些酒馆也就被默认解锁了。不过有部分酒馆并非是剧情解锁的，玩家需要亲自来到酒馆附近，击败占据这里的流氓，才可以开启酒馆的功能。不过酒馆本身的功能其实非常有限，最常用的是在里面招募船员或是花 200 块钱在酒保手上购买情报——一般是各种玩家尚未发现的游戏支线内容所在地。同时玩家还可以在酒馆中通过玩跳棋游戏来赌钱。因为船员可以通过解救落水者或城市中的海盗来获得，支线内容所在之处也可以通过探索发现，所以酒馆本身并不是特别有用。

信件

这些被封存在漂流瓶中的信件记载着一个完整的故事，当玩家收集完，就会得知整个故事的来龙去脉，漂流瓶一般散落在海图区域的海岛上，只要玩家开启了要塞和漂流瓶所在地的俯瞰点，就可以看到区域内信件的所在之处，前去与漂流瓶互动就可以捡起并获得信件。

Animus 碎片与船歌



这两者有个共同点就是会发光，而且通常存在于建筑物或场景的高处，需要玩家操纵爱德华通过攀爬和跳跃来触碰到后才能获得。Animus 碎片主要用于完成挑战和解锁网战模式中的各种内容，因为它们的位置是固定的，所以哪怕触碰到它们需要复杂的攀爬步骤，玩家们多试几次还是可以成功的。相比起来，船歌要麻烦一点，玩家在靠近这些漂浮的歌谱时，它们会开始随风翻飞移动，速度还不慢，玩家如果能够追上歌谱，就可以将其占为己有，并令寒鸦号上的船员们学会唱新的船歌，而如果在一定时间内没有追上，船歌就会消失，不过在一段时间后又会在起点处重新出现。虽然会移动是个麻烦的地方，不过船歌的翻飞速度快不过爱德华本身的行动速度，加上移动的路线是固定的，多多尝试要拿下也不是问题。

这两者同样会在开启俯瞰点或夺取要塞后在地图上显示，收集起来非常简便。

藏宝图和玛雅石阵

在收集内容中，这两者算得上是最复杂的内容了，前者找起来很简单，因为会在开启俯瞰点后被标记在地图上，但找到藏宝图只是一个开始，如何按照图中的提示找到宝藏才是关键。不过藏宝图上一般都有很明显的

藏宝图和玛雅石阵

提示，那就是目标所在的经纬度，按照给出的经纬度来到目的地，再依照图上提示的路线就可以发现宝藏所在之地。挖出宝藏后，就可以获得改造寒鸦号的计划书和 3000–4000 左右的金钱，对于增强船只的战斗力非常有帮助。不过要注意的是，如果玩家没有获得藏宝图，哪怕知道宝藏的所在地，也是无法触发挖掘行动的，所以想要取得宝藏，就请先乖乖地去找藏宝图吧。



玛雅石阵同样会在开启俯瞰点后于地图上显示出来，不过想要获得在其当中隐藏的秘密还需要花一番功夫，爱德华需要攀上指定的地点，然后开启鹰眼，就能够注意到石阵之间的联系。但如果想要搞懂石阵的指向，还需要把爱德华感应到的图案与石阵之间每一根柱子的位置契合起来，这样玩家就能够知道秘密隐藏在何处，然后将其取走。

在收集品当中，这两种算是最好玩又最值得琢磨的，对于解谜比较有兴趣玩家不妨先解决这两类收集品，奖励也非常丰富，对于提升寒鸦号战斗力大有帮助。

支线任务

相比起收集，支线任务的剧情内容会相对丰富一些，达成起来也比收集要复杂，其中猎杀圣殿骑士的任务每一个都分成了四个部分，不过因为每一步都相对简单，所以也就相当于一个主线任务的程度，倒也不算难，但每一个任务都会有特定的任务给予者，而这些任务给予人都隐藏在地图之中，玩家只能来到该处或开启该处的俯瞰点又或是要塞后才能看到，所以下文会给出相应的指引。

猎杀圣殿骑士

在主线剧情中玩家占领了大伊纳瓜这处根据地后，才会在后续的剧情任务中开启。一共有四位圣殿骑士需要猎杀，他们分别持有一把开启大伊纳瓜总督府里铁锁的钥匙，集齐后将铁锁打开，才可以获得一套圣殿骑士服装。玩家一开始除了不知道圣殿骑士在哪，就连任务给予人在哪里都不知道，需要在地图上寻找到相应的任务给予人才能够开始进行任务，下面将列出每一个任务给予人所在之地的名称和经纬度坐标，并详解任务的进行过程。

●猎杀圣殿骑士1

1. 泰诺来的刺客：任务给予人位于开曼湾（坐标：332,332），岛上有惟一一个的俯瞰点，开启后就可以看到任务给予人所在之处。和她对话，她会挑战玩家，看看谁狩猎的速度快。这个任务会先给出一个猎物所在范围的位置，然后要求玩家来到附近，用鹰眼锁定猎物再将其杀死。只要玩家勤于使用枪械，在杀戮速度上超过对方并不是难事。而当玩家杀掉大约四只硬毛鼠后，终极狩猎目标白色美洲豹出现。和其他美洲豹一样，玩家需要完成一个 QTE 才能够将其杀死，不过如果玩家动作够快，直接用枪射中也是一枪死，杀死美洲豹后任务的这一个步骤就算是完成了。剧情过后别忘了找到白色美洲豹的尸体剥皮。



2. 圣殿骑士的船只：驶到附近的大开曼岛（坐标：397,324），在码头与任务给予人欧琵雅见面并跟随她，之后按照任务提示来到目标区域，别急着开鹰眼，爬上附近的俯瞰点，同

http://www.opoosoft.com

步后直接开鹰眼就可以锁定目标。躲在目标附近的人群中偷听，很快目标就变成偷窃 NPC 身上的账本。不用奔跑，直接用快速行走紧随目标，然后长按键偷窃，就算角色在移动中偷窃槽还是可以不断增长，直到偷窃成功，任务这一步就算是完成了。

3. 得力左右手：继续留在岛上，找到欧琵雅，跟着她走不远就会到达账本上记载着的圣殿骑士仆人家中。欧琵雅前去敲门，却发现对方逃跑，便立刻命令爱德华前去追赶。一直紧贴对方追赶，在目标逃上船后，开着寒鸦号追击并攻击对方乘搭的船，记得不要下手太重，因为要登船，所以不能击沉。之后登船阶段刺杀目标就可以完成这一阶段。

4. 露西亚・马奎兹的试炼：目标位于尤文岛（坐标：335,469），如果玩家尚未到过这个地方，需要先去探索才能看到任务所在地。先和欧琵雅对话，然后开始跟踪士兵，这里玩家不需要考虑路线，直接跟着欧琵雅的步调就行。到了目的地后，因为场景中有不少炸药桶，玩家可以先吸引敌人到附近，然后开枪引爆，以提高杀敌的效率。杀光杂兵后，圣殿骑士露西亚・马奎兹登场，她很擅长躲在草丛中远程射击，为了避免欧琵雅先被她射死，还是立刻赶到她身边直接近战并用反击和追砍来快速杀死她吧。

●猎杀圣殿骑士2

1. 据点受到攻击：任务给予人的位置很明显，在哈瓦那（坐标：240，607）的南方，开了附近俯瞰点后肯定能看到。前去和罗娜对话，然后帮助她防守。地图中会有不少炸药桶，放在敌人必经的路口，然后用手枪引爆就可以快速消灭一部分敌人，加快杀敌速度。大约挺过五波左右的敌人攻击，任务完成。

2. 在市场中的小偷：继续和罗娜对话，剧情后前往市场，然后在附近的树顶上开启鹰眼扫视一下，就会看到小偷偷走了一位军官的钱，跟在军官身后追捕小偷，很快军官就会追丢，但其实小偷就藏在附近草丛中，走进去刺杀他，搜刮他身上的文件即可。

3. 军备竞赛：拿着小偷身上找到的地图回去和罗娜对话，剧情后地图上会标出三个军火储藏库。这三个地点都是警戒区，玩家可以从上层通过暗杀枪手潜入，又或者想办法转移门卫注意力，然后入内，之后只要点燃火药桶，就需要立刻快速离开，避免被进入警戒状态的卫兵察觉，使用附近的藏身处也是一个办法，不过因为处于警戒的卫兵会侦查这些藏身处，所以并不算特别安全。炸掉三个火药桶后，任务完成。



4. 弗林特的末日：按照地图提示，去和罗娜对话，之后跟随她走，然后记得留个心眼，一旦看到她进入警戒区，立刻锁定目标然后追上去，用尽一切手段杀死他，如果玩家动作太慢，罗娜就小命不保了。烟雾弹是个不错的选择，既可以阻挡敌人的射击，又可以控制目标的行动，让玩家靠近他后可以快速刺杀。剧情后，立马跳进水中远远游走，直到变成匿名状态就可以完成任务了。

●猎杀圣殿骑士3

1. 逃亡的黑奴刺客：任务给予人位于金士顿（坐标：623，172），就在城市的中央部分。来到后和安东对话，他会要求玩家探听黑奴的关押之处。前去目标地点，路上可以雇佣一群妓女作为掩护，方便窃听目标之间的对话。听完两个醉鬼士兵的对话后，赶去另一个地方，会有另外两个士兵需要窃听。因为路上行人很多，不雇佣妓女做掩护也可以。之后如果看到有士兵冲出来，就代表任务进入了追逐阶段，需要追上其中一个士兵，将其扑倒，他们跑得不算快，抓准机会动手吧，不用连打按键，路上有其他士兵，很容易误伤并拖延自己。扑倒士兵后，审问到目标所在地，任务第一阶段完成。

2. 招募逃亡黑奴：回去和安东对话，他会要求玩家去解救一群黑奴，跟他前去开战前雇佣一下附近的海盗，可以增加战斗力。需要解救的黑奴有三个，附近都可以雇佣到海盗，不过鉴于敌人战斗力都不强，想要省钱的玩家也不妨直接亲手解决。解救完三个黑奴，任务完成。

3. 遭到攻击：来到刺客据点，剧情后会有敌人来袭，第一波敌人比较好对付，记得先让敌人注意到同伴，然后再绕背暗杀，会提高杀敌的效率。第二波敌人来到之前玩家需要去削减敌人的数量，敌人一般三个一起呆在一个地方，出其不意地靠近可以冲刺暗杀一个，之后的两个可以用烟雾弹或枪械来快速杀死，尽量在他们攻击据点之前多杀几个，就可以减轻安东和黑奴们的压力。最后杀光据点的敌人，剧情过后进入最后一个任务。



4. 指挥官的策略：到达任务地点，玩家需要和安东一起追踪一群军官，玩家可以跟着安东的路线走，也可以自己选择隐藏路线，只要不被发现就好。等到目标来到一个巨大的警戒区，玩家需要潜入其中，调查三个可疑区域，确认在其中的达官贵人是不是暗杀目标。如果玩家不是靠大开杀戒潜入，这里应该可以在不被警戒的情况下找到目标，他是个强大的队长级人物，对付他的最好方法就是对他或附近的其他队长来一支狂暴吹箭，就可以兵不血刃地解决目标，然后在不被警戒的情况下迅速离开警戒区，完成任务。

●猎杀圣殿骑士4

1. 喔……兄弟：最后一个任务给予人在拿索（坐标：633,784），在城市的右下方。和刺客凡斯见面，然后按他提示寻找圣殿骑士亚普顿的手下。跟踪目标到一个警戒区，在两个追踪目标往里面走的时候朝着他们走的通道打开鹰眼，应该就可以快速地锁定到亚普顿。远远地在屋顶对他吹个狂暴吹箭就可以解决问题。之后触发剧情，进入下一个任务。

2. 兄弟内斗：回到刺客据点，跟着亚普顿走，然后按照他提示藏在树丛中。很快，凡斯到来，两人边走边拌嘴，玩家最好沿着他们行走方向的左方走，爬上房顶然后来到一个可以俯瞰市场的阳台，准备好狂暴吹箭，一看到有小偷的标记出现，就瞄准目标，对他使用。之后的小偷可以如法炮制，同时记得用昏迷吹箭来解决屋顶上碍事的枪手。解决三个小偷，并在看到两兄弟谈崩后，跟踪凡斯，并偷听他和金兰之间的对话。在确定凡斯雇佣了另外一个杀手后，前去目的地寻找，站在地区中央附近，开启鹰眼四处观察即可，目标会偷偷跟在亚普顿身后，将其刺杀并触发剧情，这一段任务完成。

3. 亚普顿的悲伤：一开始剧情过后，亚普顿引来了一场斗殴，保护好自己然后快速解决敌人，不然亚普顿就有被揍扁的危险。击退两波酒鬼，然后带着亚普顿离开酒馆。路上他会撩拨妓女，不用花钱遣走她们，用奔跑撞一下亚普顿就好。之后他靠着墙角撒尿，会引来起码八个士兵的攻击，用上烟雾弹和枪清场，千万不要让他被砍死。解决这场战斗，任务就算是完成了。

4. 海盗之后，蠢蛋之王：和亚普顿对话后，开始这最后的一个任务。先去找凡斯，他在一片沼泽之中，注意水里有鳄鱼，所以要用鹰眼看清楚再行动。有的地方放着火药桶，附近还有敌人巡逻，躲在草丛中对着桶来一枪可以解决大部分敌人。至于闻声赶来的敌人，趁他们跋涉沼泽时用昏迷吹箭击中他们，就可以让他们活活淹死。凡斯躲在沼泽区域左上方的一个营地当中，从树顶上偷偷攀过去，远远地对他来一发狂暴吹箭，可以保证他和营地中的士兵同归于尽。之后金兰出现，玩家可以追上她然后和她鏖战一番，也可以趁她跋涉沼泽地直接用昏迷吹箭攻击，拿她喂鳄鱼。无论如何，最后玩家都会知道一个惊人的真相。之后别忘了回根据地拿取圣殿骑士盔甲哦。



http://www.opoosoft.com

暗杀契约



内容没什么新意，但因为短平快的特质，非常适合玩家用来快速赚取现金。因为有部分任务的额外条件有点刁钻，如果玩家觉得完成起来实在太麻烦，完全不予理会直接硬杀目标也是可行的。

比起暗杀圣殿骑士，暗杀契约的内容可就简单多了，基本形式就是给出一个暗杀目标和暗杀的奖赏，并附带额外条件，如果玩家能够达成额外条件，就可以多获得一些奖赏。虽然暗杀契约任务普遍存在于游戏中的各个地区，因为同样可以用开启俯瞰点的方式来找到，所以各位玩家应该不会错过。

洞穴和沉船残骸

在支线任务当中，这两者都是探索任务，目的都是搜寻各种宝藏，不过前者的场景中敌人众多，以战斗为主，所以虽然收获丰富，却比不上其他任务那么高效。后者获取的宝藏不少，还有一些惊险元素，对于喜欢探寻秘密的玩家来说应该还是很有吸引力的，加上部分沉船残骸中包含着寒鸦号的升级计划，想要挑战传奇船只的玩家绝对不容错过。

海军契约

这种任务只有在攻下一个要塞后才会开启，每一个要塞对应一个海军契约任务，内容全部是海战相关，可以视为是一个个有专门课题的海战技术挑战。契约的内容多种多样，最简单的是获取一定数量的资源用来交差，最难的包括独自挑战一个船队。一般来说，这个内容可以留到较后期去完成，因为一来这时玩家资金充足，可以投入大量资金去改造寒鸦号，降低任务难度。二来正好用于练手，好让玩家之后挑战更为重头的支线任务：船队和传奇船只。注意，相当一部分海军契约都有对船只使用武器和攻击手段的限制，如何在条件有限的情况下击败敌人也是玩家需要去思考和练习的地方。

船队与传奇船只

这两者可以被认为是海战内容的终极挑战，不过前者的难度会视船队的规模和寒鸦号的强化程度而出现浮动，只要寒鸦号的强化程度够高，那么就算舰队规模较为庞大，也尚可一战，而且只要重创敌人的旗舰，舰队本身带来的威胁就会大大降低。击败舰队并登船搜刮可以让玩家获得数额不低的金钱，是一个不错的赚钱途径。

后者是真正的终极挑战，游戏中共有四艘传奇船只，每一艘都有强大的战斗力和独特的特点，在寒鸦号获得足够的升级之前，千万不要轻易去挑战他们，否则往往是螳臂挡车不自量力，以被击沉收场。不过其实玩家只要注意观察传奇船只的特点，就会发现他们其实都是在某一方面特化过的船只，所以玩家只能以己之长攻其之短，对方哪方面是短板，就针对那一点来穷追猛打，才有机会战胜传奇船只。击败这些船只后的奖励都非常丰厚，不过此时玩家恐怕已经打遍五洋四海无敌手，钱也没什么用处就是了。



最后提醒一下，想要准确地得知传奇船只和船队的所在地，只要攻下该片海域的要塞即可，用不着在茫茫大海上靠着望远镜辛苦地寻找。

●传奇船只：璞玉号

坐标：199,894

特点：超高的撞角伤害和惊人的侧舷炮威力

行动方式：不停地绕圈撞击寒鸦号。

战术：璞玉号虽然并非是强度最高的传奇船只，但却是最难打的一个，因为比起其他船只，它的攻击欲望更为强烈，加上撞角的威力太高，一个失误就很容易让玩家陷入被动。因为璞玉号并不精于使用船头炮，又喜欢追击玩家，所以火药桶是对抗它的最基本手段，但并非主要用于伤害璞玉号，而是尽量封锁它的冲撞路线，好创造出玩家能够咬住它后方的情况，之后只要不停变向阻止璞玉号绕到玩家身旁，并不停用撞角和船头炮来打它的船尾，就可以以其之道还治其身。注意记得不能只是冲撞，一定要保证船头炮的输出，因为只有船头炮本身带来的拖慢效果才可以保证璞玉号无法靠速度优势翻身。至于迫击炮和侧舷炮，这一战是完全派不上用场的。

●传奇船只：拉·达马·尼古拉号

坐标：289,67

特点：超高的防御力和威力强大的迫击炮攻击

行动方式：使用没有落点标记的迫击炮无限狂轰

战术：因为船身覆盖的装甲实在太厚，无论是迫击炮还是侧舷炮的攻击对于拉·达马·尼古拉号来说都是挠痒痒，所以玩家需要知道一点，就是这艘船的后方因为没有充足的装甲覆盖，是非常巨大的弱点。但这不等于玩家就可以追在它背后撞个不停，因为存在着被迫击炮连续打中的风险，所以玩家最好是在刚接触的时候通过船头炮减缓其速度，然后开满全速一头撞上去。如果角度和时机适合，玩家的确可以通过发射船头炮来延缓对方的速度，然后再撞一次，但个人更建议此时立刻侧过船身，对着船尾直接发射重弹，同样可以造成不俗的伤害。之后玩家需要保持移动，伺机用船头炮拖慢这艘本来速度就不高的船，然后对准弱点连连下手，才能够击沉这艘海上堡垒。

●传奇船只：海军王子号



坐标：900,67

特点：极快的行驶速度和密集的迫击炮火力

行动方式：永远试图保持与寒鸦号之间的距离，然后用迫击炮轰炸

战术：虽然也是用迫击炮，但海军王子号的要比拉·达马·尼古拉号差得多，不但发射时海面上有标记，从发射到落下的时间也相对较长，所以玩家需要做的就是随时保持全速行驶，如果玩家发现黄色的迫击炮预定落点正好出现在船头附近，不用停止，全速冲过去，在炮弹落下之前寒鸦号就已经冲过攻击范围了。追逐海军王子号时记得一定用经常使用船头炮，因为链弹带来的减速效果非常明显，而一旦进入近距离，海军王子号的迫击炮就进入了盲点，无法发射。此时玩家只要保持船头炮和撞角不断攻击其船尾，就可以对海军王子号造成持续的大量伤害，并最终让其失去航行能力。

●传奇船只：皇家元首号、英国海军无畏号

坐标：871,808

特点：侧舷炮火力密集

行动方式：行动路线循环，一艘顺时针行驶，一艘逆时针行驶

战术：这两艘传奇船只是一起登场的，它们的侧舷炮火力颇为惊人，但其实最赖皮的地方是如果其中一艘沉没，另外一艘会“狂暴”，变成撞角和侧舷炮威力极大，然后追着寒鸦号撞，极难对付，所以首先要定下的战术就是专心打其中一艘，但是绝对不能打沉，将其打到残血后转头去对付另一艘，最后快速连续的击沉。对付这两艘侧舷炮威猛的大船，战术仍然是老一套，趁着两艘船转到相对距离最远的航道，追上其中一艘，靠着船头炮减速＋撞击的方式连续攻击其中一艘，直到它几乎快沉没为止，然后再去另一艘船上实行这一战术，等两者都“奄奄一息”后，用迫击炮和侧舷炮来送它们上路吧。

http://www.opoosoft.com

次世代版《COD 幽灵》发售了，不过画面上的提升比较有限，看来老引擎已经到了非换不可的地步。本期研究会介绍多人模式的全技能解说，外加灭绝模式的挑战详解，无论是追求合作还是对抗的朋友都可以找到适合自己的实用内容。

文 纱迦 美编 NINA

多人模式全技能解说

技能（PERK）向来是“《COD》系列”多人模式最重要的系统之一，本作也不例外。本作的技能被分为速度、控制、潜行、警觉、抵抗、装备、精英这 7 大类，每个技能需要消耗一定的点数来装备，玩家可以通过调整装备来获得额外的点数。



COD 幽灵	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty:Ghosts	美版
	2013年11月5日　本地1～4人，局域网1～12人，在线1～12人	59.99美元
	对应机种为X360、Xone、PS3、PS4	对应玩家年龄：17岁以上

速度 /SPEED

名称	点数	效果
READY UP	1	跑动中举枪的速度加快40%
SLEIGHT OF HAND	2	装弹速度加快1倍
AGILITY	2	移动速度加快7%
Marathon	2	无限奔跑
Stalker	3	举枪移动时速度不减

控制 /HANDLING

名称	点数	效果
Strong–Arm	1	投掷距离增加50%，扔手雷时引爆时间缩短，捡起敌人的爆炸物时引爆时间重置
On the Go	1	可以在奔跑中装弹，但不能再用奔跑来取消装弹动作
Reflex	2	换枪以及调出装备的速度加快1倍
Steady Aim	2	盲射时子弹的散射范围缩小35%
Quickdraw	3	举枪速度加快1倍（DMR和狙击枪为加快50%）

潜行 /STEALTH

名称	点数	效果
Takedown	1	打死敌人时其他敌人看不到骷髅标记
Blind Eye	2	不会被空中支援、ORACLE、自动机枪发现
Dead Silence	2	移动时不会发出声音
Incog	3	不会被热成像镜头、TRACKER SCOPER、MOTION SENSOR、RECON发现，被敌人瞄准时不会显示红名
Off the Grid	3	不会被SATCOM、JUGGERNAUL RECON、RIOT SHIELD RADAR、PING发现



警觉 /AWARENESS

名称	点数	效果
Recon	1	被炸伤的敌人会显示在地图上
Scavenger	2	打死敌人后会掉落弹药补给
SitRep	2	敌人设下的装备会自动标亮
Amplify	2	敌人移动的声音变大
Wiretap	3	可以使用敌人的SATCOM

抵抗 /RESISTANCE

名称	点数	效果
Resilience	1	即使从高处落下也不会受到伤害
ICU	2	自动回复速度提高1倍
Focus	2	被敌人打中时行动不会受阻，同时降低武器的晃动幅度
Tac Resist	2	提高对异常状态的抵抗力（如闪光弹、震撼弹、EMP）
Blast Shield	2	对爆炸伤害的抗性增加65%

装备 /EQUIPMENT

名称	点数	效果
Extra Tactical	1	携带的战术装备（TACTICAL EQUIPMENT）数量+1
Extra Lethal	2	携带的致命装备（LETHAL EQUIPMENT）数量+1
Fully Loaded	2	携带的武器子弹数量最大
Extra Attachment	3	携带的主副武器均可多装1个配件
Danger Close	4	爆炸伤害增加40%

©2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

http://www.opoosoft.com

精英 /ELITE

名称	点数	效果
Gambler	1	重生时随机获得一种技能（可以是无效技能，如未携带战术装备时获得Extra Tactical）
Hardline	2	连杀奖励所需分数-1，同时两次助攻算作1次击杀
Ping	2	干掉敌人时会赢得一次局部雷达扫描
Overkill	3	可以携带两把主武器上阵
Deadeye	5	有一定几率让自己的子弹威力增加40%。初始发动几率为10%，每干掉一个敌人可增加10%，但最大只能提升到50%

灭绝模式全挑战解说

灭绝模式有技能的设定，这个技能和多人联机模式的PERK不一样，是灭绝模式的独有要素。说是技能，实际上更接近于装备，因为里面还包括了自动机枪之类的。发动技能需要用到金钱，技能需要用到技能点数。技能一共有6大类，职业和手枪为自动技能，剩下4类需要玩家用十字键发动。

游戏开始玩家的技能点数为0，每次开始钻探巢穴时都会随机出现一个挑战，钻探完成获得1点技能点，完成挑战能额外获得1点技能点。灭绝模式中每局有12个巢穴和2颗巨型花朵，全部一共是14点技能点，外加12个挑战提供的12点，每局游戏最多可以获得26点技能点。

技能点的作用很大，所以要尽可能地完成挑战可以有效提升自己的战斗能力。挑战种类多种多样，包括使用特定种类的武器杀死一定数量的敌人或是杀死特殊敌人等，每次进入游戏挑战都会从题库中随机抽取，这也增加了游戏的变数。下面介绍一下全部挑战的情况。注意挑战对全员有效，只要有一人违反规则，即判定为全员失败。



Use only melee attacks to damage aliens until the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，只用近战攻击对付异形。

点评：只会出现在前期，没有难度。记得别打着打着忘了就行。

Do not take any damage from aliens before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，不受到任何伤害。

点评：听着相当吓人，但只会出现在最前期，全员拉开距离用手枪打即可。





Kill 25 aliens using shotguns before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用霰弹枪干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。武器类挑战要求但不限于使用该类武器，例如这个挑战，在完成之前如果用其他方式干掉异形也不算失败，因此难度不算高，记得每个区域的武器在哪里买就可以了。灭绝模式中出现的霰弹枪有：FP6、MTS-25S。

Kill 25 aliens using pistols before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用手枪干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。手枪是默认武器，而且不会被换掉。灭绝模式的手枪在强化之后十分厉害，但一般来说没有多余点数给手枪。幸好这个挑战只会出现在前期，不用担心。

Kill 25 aliens using SMGs before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用SMG干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。灭绝模式中出现的SMG有：VECTOR-CRB、CBJ-MS。



Kill 25 aliens using LMGs before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用LMG干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。灭绝模式中出现的LMG有：MR-28、M27-IAR。两把LMG配合针管，是可以一直用到最后的强力武器。

Kill 25 aliens using sniper rifles before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用狙击枪干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。灭绝模式中出现的狙击枪有：VKS、L115。这是最麻烦的武器类挑战，而且有一定几率出现在最后几个区域。如果当真在最后阶段遇到，会相当麻烦。

Kill 25 aliens while prone.

直到巢穴被破坏为止，以趴姿干掉25个异形。

点评：手段不限，趴着就行，但必须是由玩家亲自干掉。这也是一个只会出现在前期的挑战。

Kill 10 aliens with propane tanks before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用煤气罐干掉10个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为5个。场景中有大量煤气罐，对它开一枪就会发生爆炸，在早期威力还是相当不俗的。该挑战会出现在中前期，因此切记不要一上来就把煤气罐全爆掉了。

http://www.opoosoft.com

Kill 10 aliens with traps before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用陷阱干掉 10 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。在游戏的场景中有不少陷阱，例如电网、火线，花钱发动后等着敌人来送死即可。玩家可以亲身诱敌，效果更佳。

Kill 10 aliens with turrets before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用炮台干掉 10 个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。无论何时出现，难度都低得可以。

Kill 5 aliens while they are in the air before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，干掉 5 个身处空中的异形。、

点评：听着十分坑爹，实际上不难。前期可以找个高台换霰弹枪，等异形一起跳就秒杀。中期出现略显麻烦，但只要开着电网引诱异形跳过来即可，其实不难。

Keep shot accuracy at ? % before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，玩家的命中率维持在一定值以上。

点评：十分棘手的挑战，在前中后期都有可能出现，数值有 100%、75%、50% 三种可能。基本思路就是先开一枪保证打中，然后用近战或装备杀敌。第一枪十分关键，推荐打定点的异形，例如正在破坏钻头或炮台的。前期出现时要求 100%，由于敌人很弱，其实最简单，全程近战即可。中后期出现时近战作用不大，这时就需要靠自动机枪杀敌。如果没有自动机枪，建议放弃。此外该挑战有几率在最后一个巢穴出现，一旦出现也是恶梦，虽然能用自动机枪扛过去，但由于资金短缺，接下来的逃脱部分将十分艰难。



Do not go into last stand before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，没有任何人倒地。

点评：如果有人倒地进入 LAST STAND 状态即算失败。在等级上去之后没什么难度，记得关键时放护盾即可。

Protect a random player from entering last stand

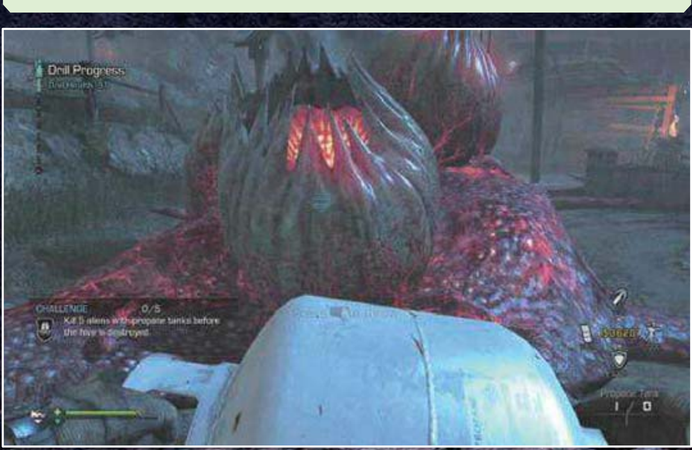
直到巢穴被破坏为止，指定角色没有倒地。

点评：和上一个挑战类似，但只要求指定角色不倒地即可。

Do not bleed out before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，没有人阵亡。

点评：BLEED OUT 是指进入倒地状态后经过一段时间死亡，死者会变为一面狗牌。如果只是倒下的话不影响这个挑战，因此难度更低。





Do not let the drill health get below 50%.

直到巢穴被破坏为止，钻头的 HP 不低于 50%。

点评：钻头受到攻击时 HP 会下降，下降到 70% 时会提示修理。修理过程比较漫长，但完成之后钻头又是满血，因此这个挑战不难。顺带一提的是钻头需要修理时也会正常工作，只不过钻头 HP 被扣光后就算游戏失败了。

Don't reload your weapon for ? minutes.

在一定时间内不上弹。

点评：有 1 分钟和 2 分钟两种版本。难度不高，不过比较折磨人，时刻记得不要按□ /X 键，另外要避免的是开枪，因为子弹打光时会自动上弹。而发动弹药技能和拾取弹药也是禁则事项，因为会自动上弹。

Find and kill the Leper in 30 seconds.

在 30 秒钟内找到并干掉 Leper。

点评：这是一种特殊的敌人，样子和杂兵异形略有区别，身体发红，见到玩家会主动逃走而不是进攻。这个挑战比较考验玩家的运气，一旦出现建议全员分头寻找。如果在后期出现时有很高几率失败，没有办法。

Spend ? before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，花掉一定数量的金钱。

点评：没有难度的挑战，特别是还有很高几率出现在最后阶段，简直就是送。不过注意在统计时间开始后再花钱，之前花的不算。

Don't use any abilities for 90 seconds.

90 秒内不发动任何技能。

点评：只要不按十字键发动技能即可，如果是挑战开始前发动则不算。可以依靠陷阱来撑过时间。

Don't spend any money for 2 minutes.

2 分钟内不花钱。

点评：和上一个挑战类似，但要求更严格，任何花钱的举动都不行。

Do not take any damage from exploding seeker aliens until the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，不被自爆怪炸到。

点评：最难的挑战，没有之一。自爆怪是中后期频繁出现的敌人，会从四面八方出现，移动速度不慢，靠近后就算被打爆也会炸伤玩家。如果遇到这个挑战，基本可以宣告全挑战大业失败。

Kill 5 Scouts with melee damage before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用近战攻击干掉 5 个 scout。

点评：SCOUT 就是最普通的那种异形，干掉 5 个毫不为难。

http://www.opoosoft.com

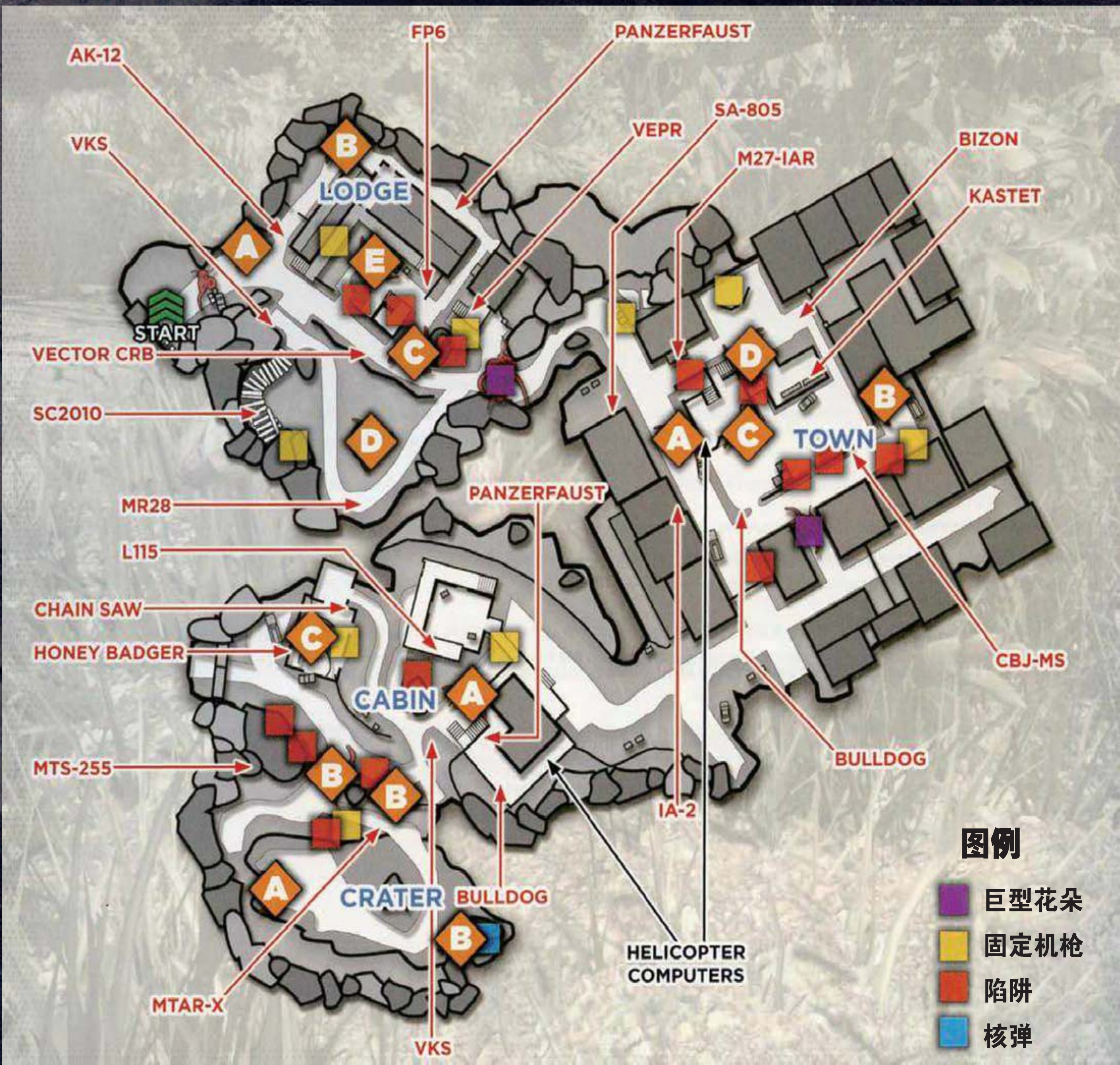
Kill a scorpion with a melee before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用近战攻击干掉 1 个 scorpion。

点评：scorpion 就是那种长得像蝎子、会喷酸液的异形，俗称口水哥。由于它经常跳来跳去，用近战干掉有一定难度。但由于数量仅要求 1 只，所以还是不难的。此挑战有几率在最后阶段出现。

灭绝模式地图

EXTINCTION MODE MAP







http://www.opoosoft.com

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



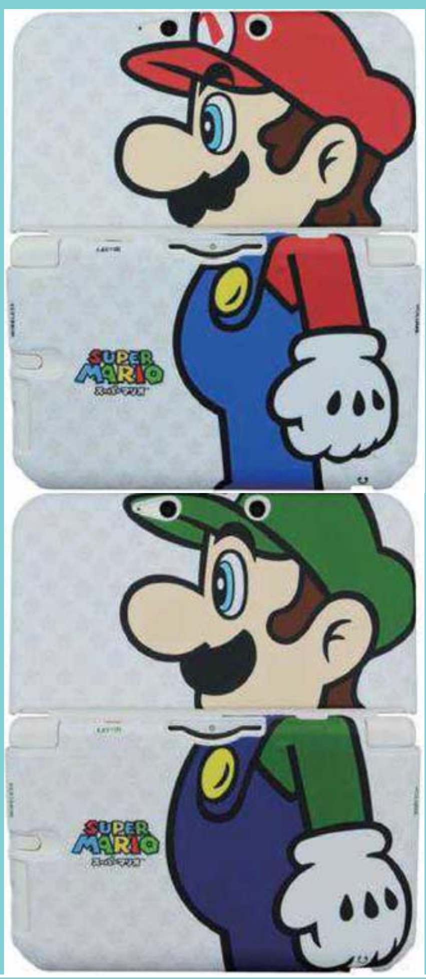
相信在拿到这期杂志的时候，不少玩家已经玩上了《海贼王 无尽世界 红》和《初音未来 未来计划2》吧？《初音未来 未来计划2》凭其可爱的动作和形象，一定能萌杀不少玩家。当然，游戏的可玩性也是一点也不含糊的，3DS最大的魅力就在于这些优秀的软件阵容。在本期的应援团中，我们将为各位读者介绍许多有趣的周边趣闻，尤其是充值卡附赠小游戏的做法，让人感叹任天堂的想象力。除了这些趣闻之外，我们还将为各位玩家带来几款或有趣或好玩的下载游戏，感兴趣的话就不妨前去eShop下载试试吧！

●目前固件版本:Ver.6.3.0-12x(x代表所在区域代码)

周边趣闻

■3DS LL马里奥主题保护壳

近期MSY公司发售了一款任天堂认证的马里奥主题保护壳，将在2013年12月12日发售。该款保护壳利用浅灰色为主色，以马里奥和路易为基本涂装，创造性地将角色分为上下两部分。除此之外，该款保护壳还采用了特殊材质，使得表面非常光滑，不必担心沾染灰尘而不好擦的情况出现。目前该款保护壳的售价为1680日元，约合人民币100元左右。



●"口袋妖怪形象店"开张

周边趣闻

为了满足广大口袋迷的愿望，任天堂在日本开了8间口袋妖怪的形象店。店面的主推产品有限定的《口袋妖怪X・Y》新增的主题怪物，在最显眼的位置还有大量的皮卡丘玩偶。出售的商品除了人气口袋妖怪的玩偶之外，还有各类周边产品，根据店面位置的不同，还设置有3DS专属区域。有去日本的玩家不妨过去看看！





●《怪物猎人4》主题电源

周边趣闻

相信关注过前几期杂志的读者们还对《怪物猎人4》主题的电池留有印象吧？这期应援团介绍的是近期新发售的主题电源。第一款是来自FDK社制作的干电池，有三种图案，将于11月下旬发售。另外一款是充电器，只要利用4颗干电池就能临时为手中的设备提供电量，最长通话时间高达两个小时，非常实用。第三款则是移动电源了，提供高达4400毫安的电量储备，提供有查看电量的功能。表面以黑色为主题，印有金色的标志以及系列经典怪物雄火龙和雌火龙。



●《怪物猎人4》原声CD

周边趣闻



Capcom在11月20日发售《怪物猎人4》原声集，该原声集由东京フィルハーモニー交响乐团演奏，像是主BGM"旅立ちの风"，人气曲目"英雄の证～4Version"、"一狩りいくニャ"等人气曲目均会收录。该原声集由两枚CD构成，价格为3150日元（约合人民币180元），感兴趣的玩家可以购买收藏！

http://www.opoosoft.com

●任天堂俱乐部新增交换物品

周边趣闻



任天堂俱乐部在近期更新了新的交换道具“动物之森日记2014”，需要会员点数200点。该日记含有4种替换封面，全148页，可以按照月/周排列，大小为A6尺寸，附带贴纸和透明壳等等。除此之外，还更新了《超级马里奥3D大陆》的原声集，交换所需点数为500点，而购入了游戏的玩家能以250点的优惠交换，这张原声集采用了游戏主题为封面，收录有游戏中的歌曲77首，数量有限，感兴趣的玩家请麻烦在日本的朋友代为收取吧！



●《信长的野望》追加数据

周边趣闻



Koei Tecmo在11月18日对《信长的野望》进行第二弹的更新，本次更新的内容是系列最新作《信长的野望 创造》的人物角色立绘。期间从11月18日到12月8日，包含的人物有松平元康、武田晴信、长尾景虎、伊达政宗、最上义光、真田幸村、直江兼续、竹中半兵卫、前田庆次、片仓喜多。更新方式是利用3DS的不知不觉通信功能，打开登录就能收到。在不久后，官方还会进行第三弹的追加内容配信，时期从12月9日到12月31日，敬请玩家留意。

●《跃出 动物之森》与《皮克敏》主题充值卡发售

周边趣闻

任天堂在11月21日发售《跃出 动物之森》的主题充值卡，预定将于12月2日发售《皮克敏》主题充值卡。卡片面值分别有1000日元、2000日元和3000日元，最让人惊奇的是这个系列的充值卡不仅是以角色为卡片表面的主题，还附带有特殊的QR号码，能进行一款叫做《一起来拍照》的小游戏。只要使用摄像头扫描QR码，就有相关的角色跳出来，玩家可以利用麦克风呼唤角色们，与它们进行各种各样的有趣小游戏。一张卡片有5个角色，通过不同的卡片组合还有特殊的组合出现，要收集全部的角色，就要将这几款充值卡都一起纳入囊中。



游戏推荐 ——eShop下载推荐

THE 鉴识官 ～File.2 紧急出动!落ちたホシを追え! ～
THE 鉴识官 ～File.2 紧急出动 追寻犯人踪迹

■售价:500日元　■推荐度:★★★★

■想对“《鉴识官》系列”感兴趣的玩家，对侦探游戏感兴趣的玩家

“《@SIMPLE》系列”迎来了第23弹，这也是“《鉴识官》系列”在3DS平台上的第二弹，玩家



将继续扮演鉴识官的身份，调查现场的蛛丝马迹，对现场所获得的情报进行分析，并且和科研的伙伴一起追踪犯人。本作是2006年发售的系列第8弹的复刻版，除了原作的4话内容之外，还在本作多追加了1话的原创内容，无论是首次接触还是已经玩过的玩家都能得到新的游戏体验。

アーバントライアル:フリースタイル
都市摩托

■售价:500日元　■推荐度：★★★★★

■喜欢摩托竞速游戏的玩家，喜欢极限运动的玩家

这是一款操纵摩托，在各种场景驰骋的摩托竞速游戏，在全球各机种已经超越了300万的下载量。游戏对应物理演算机能，因此落下的轨迹和加速度的表现都符合物理表现。游戏有着不错的画面，在3DS的下载游戏中算得上首屈一指。游戏中具有二十个舞



台，两种游戏模式。玩家既可以选择通过表演和跳跃距离等赢取分数的表演模式和在限定时间内到达终点的现实模式，在真实的物理演算机能下，玩家需要针对不同的模式来选择不同的通关技巧。除此之外，游戏还具有丰富的自定义功能。玩家可以变更自己的摩托车部件，组装出属于自己爱好的特殊摩托，同时还能自己编辑赛道游玩。游戏还对应上传的功能，玩家可以将自己的分数上传到网络和其他玩家进行比赛。500日元的下载价格，物超所值。

エクスケープ
逃出生天

■售价:700日元

■推荐度:★★★★

■适宜人群：对迷宫游戏感兴趣的玩家，喜爱动作游戏的玩家

这是一款很有意思的探索性动作游戏，玩家需要不停地击倒每一层的敌人，通过机关，以迷宫的最下层为目标前进。主要的角色有两个，一个是攻击力高，负责一击必杀的男孩以及动作轻快的女孩子，



各自使用不同的武器，玩家需要灵活掌握两个人的特性才能让游戏变得更加轻松。游戏中有多样化的武器道具，以帮助玩家更轻松地攻略迷宫。同时游戏符合随时游玩的特性，玩家可以随时从迷宫中脱出再进行挑战，但是一旦体力降为0，玩家将会自动返回城下町，同时会损失一部分的道具。游戏的手感不错，也具有一定的可玩性和耐玩性，感兴趣的玩家不妨试试！

极めろ！瞬间ジャンプ检定
极限 瞬间跳跃检定

■售价:500日元

■推荐度:★★★★

■喜欢小游戏的玩家，希望可以随时随地体验游戏乐趣的玩家

这是在NDS上好评的瞬间跳跃检定游戏的续作，游戏的方式很简单，玩家需要在大屏幕中给出的限定时间内，



迅速跳过机关踩到目标物就算过关。方式虽然简单，但是游戏内容一点也不含糊，游戏中具有100个以上的关卡，并且有3种游戏模式供给玩家挑战，同时玩家还能将自己的成绩上传到互联网上，和其他玩家进行竞争。如果厌倦了游戏中的背景和关卡，还能通过内购功能购买更多的角色，关卡等，让游戏有了耐玩性。

http://www.opoosoft.com



《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3 完全爆发》其实就是3代本传外加1个DLC，有3代的朋友可以直接购买DLC，即可玩到《完全爆发》的全部内容。这个DLC具有一定难度，特别是全任务挑战，可以说是远胜2代生存模式。不过这个DLC内容比较丰富，喜欢这个游戏的人没有理由错过。

文 睿睿　美编 小瑟

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3 完全爆发	NBGI	动作
多机种 Naruto Shippuden: Ultimate Storm 3 Full Burst		美版
2013年10月22日	本地1～2人，在线2人	39.99美元
对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：13岁以上玩家	

成就/奖杯数量：	5个
难度：	★★☆☆☆
在线成就/奖杯：	无
完美所需时间：	视技术而定
有无会错过的成就/奖杯：	无
有无秘技：	无
有无成就/奖杯BUG：	无
特殊要求：	无

Wondrous Vision 30点 铜杯

说明：完成“兄弟之战”获得A评价

The Dragon-Slayer Brothers 50点 铜杯

说明：完成“兄弟之战”获得S评价

解法：首先进入故事模式时间线里就可找到DLC，此次DLC难度稍大，不过嗑药后依然简单，其中QTE很多，完成50个星可解开Secret Factor，里面是段鼬小时候的回忆剧情动画！笔者打了75颗。（偷笑）战斗开始前建议吃一个Thunder Lunch，可加成自身攻击与防御力。BOSS战是龙仙人・兜，隐藏条件为血量在60%以上。

笔者发现形态2有一个特别贱的打法，具体如下：战斗开始就躲，当兜爆满气就会冲向玩家，只要看到这个动静，就请各位玩家准备奥义，成功率在90%以上，只有10%的几率他会用替身躲开。只要命中的话都是吃奥义，所以可无伤打过兜。当兜胸前出现骨刺时请不要硬拼，不然会吸在里面掉血，替身后直接Y+B/△+○即可。

形态1

血量：3条
回避：无限
招式：普通连招；土遁・石墙
主战：佐助（鼬）

战斗开始后直接奥义，命中的话能打2条血左右，QTE部分（以X360版为例，下同）：上AA，左左，下下，YYB，左，X，B，YYBB，B，YA，YY，AA，右B。完成后第一形态战斗结束。

形态2

血量：5条
回避：无限
招式：音忍五人众的各人招式、音忍五人众的个人绝技（君麻吕・骨刺、次郎坊・石墙推进、鬼童丸・蜘蛛网、左右近・飞刀、多有也魔音）、普通连招；土遁・石墙
主战：宇智波鼬（佐助）

第二段形态就相当难打了，因为鼬神的豪火球之术稍比佐助的天照要慢些，容易被龙仙人・兜的飞角打断，而且佐助的天照攻击范围亦不及豪火球之术。

“叶子替身术”要等到龙仙人・兜发动“音忍五人众”的绝技才使用，一般情况下，鬼童丸（蜘蛛）那个是最容易躲避的，也就是仅需要耗费4个“叶子替身术”即可（留一个作为备用）。

君麻吕・骨刺：用左+A就可躲避

左右近・飞刀：他只会当手里剑用

次廊坊・石墙推进：用左+A就可躲避，不行就用替身术

鬼童丸・蜘蛛网：跑到左右上角就可以，当地下出红圈请快速出去，然后可用Y+B打他。

多有也魔音：也好躲不行也是替身术，留一个做备用。

当画面出现Secret Action请Y+A。然后又是QTE：X，右，B，YYB，右，X。

最后一管血，龙仙人・兜会不断地放音忍五人众的个人绝技，同样是按照此前的顺序。

5条血打完后又是QTE：YYB，YB，YB，右B，BB，右右B，左左，右B，B，左A，然后就一直重复再重复。

Proof of Growth 20点 铜杯

说明：收集10个图像片断。
解法：打过10个任务即可。

Proof of GrowthThe Hero's Long March 50点 铜杯

说明：完成50个任务。

Enlightenment 100点 银杯

说明：完成100个任务。

解法：任务在对战模式里的最后一个模式Challenge Missions里，战斗不难，就是耗时，获胜还是要完成些附加条件，在任务开始前先看好任务过关条件。如一个任务有3个条件，只要完成其中2次就可完成任务。其中有个别任务的获胜条件需要特别注意一下，例如把对手打出场外，或把对手援护打死。如果是后者的话，开场后只要不停地跑引诱对手放援护即可，当援护值过半就可用奥义，用之前请确认对手是否召唤过援护，2次奥义就可打死援护。再打倒对手或等时间到且血量领先就算过关。

http://www.opoosoft.com

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE 友基 特约



似乎又是一眨眼工夫，就又到了年末。在即将过去的这个2013年里，是否有什么游戏给你留下深刻的印象？如果有的话，不妨关注我们的年度盛事"大赏"，并为自己心仪的作品投上一票。与此同时，你有没有想过为这些让人难以忘怀的游戏创作一些同人稿件什么的？假如有的话，尽管投稿过来吧！我们2013~2014年度的系列征稿活动在不知不觉中也已经持续了10轮，目前12月征稿已展开，除了下面这6幅作品外，下期（12月B）的6幅作品空缺中，再次欢迎大家积极投稿！具体奖项设置请参阅"读编往来"的"一刀有话说 特别版"。



广州·Noble07

《进击的巨人》算得上是今年最火的动画，但可能是相关游戏实在不给力，导致投过来的画稿极为稀少，不过右边这幅静帧CG作品，倒是填补了空白。作品选取调查兵团与巨人作战时最具代表性和视觉冲击力的场面，令原作中最扣人心弦的时刻得以再现，非常震撼。



上海·K.LL

久违的K.LL同学本期带来一幅高质量的古装萝莉与大伙儿分享。熟悉国产单机游戏的朋友应该一眼就能认出画中人的身分了吧？没错，她就是来自《古剑奇谭2》的沈曦，不过作者将人物眼睛的颜色调整成红色，令其显得楚楚可怜，似乎比原作人设更萌了呢！

北京·喵呦酱

一幅融入了相当再创作元素的《战国basara》系列"阿市同人作品，初看很难让人将右图与游戏联系起来，但不可否认的是，作品在配色以及细节呈现方面还是有着颇多亮点的，当然，人物面部的处理，个人风格的确过于强烈了些……





北京·麻痹蘑菇

虽然《Fate》的热度最近略有降温，但画手们对角色的爱却从未冷却。这幅"金闪闪"一改常见的卖萌卖腐基调，略显夸张的身材比例和霸气十足的动作，令吉尔伽美什的冷酷跃然纸上，让人不由得感到一阵寒气。



北京·Reynolds

《樱大战》中当年最"年轻"的两个萝莉长大后会是什么样子？上面这幅来自系列死忠的画稿《成长》，很直观地回答了这个问题，老玩家们，泪流满面一下吧！



南宁·呢-u-称

一幅颇有意境的原创稿件，长裙少女、鲜花、墓碑以及密林，均融入红色基调中，使画面拥有了令人窒息的氛围，而女孩的银发及雪白肌肤则与肃杀的红形成了鲜明的对比，辅以纷纷飘落的雪花，令作品更具诗意。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

http://www.opoosoft.com



让十颗子弹飞（Ten More Bullets）

多边趣闻

稀饭 提供

在 Flash 小游戏领域，Fastgames 算得上是一家广为人知的开发商，他们的作品以点击解谜为主，但正如他们的名字一样，这群开发者们不求繁复，只求通过快速迅捷的方式来让玩家获得游戏乐趣。从这个角度来说，虽然游戏类型变成了射击，但他们的新作《让十颗子弹飞》（Ten More Bullets）仍然蕴含着这个理念，因为虽然这款游戏的玩法归纳起来就是用炮台打飞船，但是却有着一定的策略元素，因为正如标题所说，玩家拥有的子弹，只有十颗！

十颗子弹要怎么玩得爽？其实很简单，因为当玩家的子弹击中飞船时，它们会爆炸并散射出破片，而破片再击中另一台飞船时，就会引发连锁的爆炸，而且随着连锁的不断发生，飞船爆炸后出现的碎片也会逐步增加，其效果有点类似于蝴蝶效应，玩家需要找的只是一个准确的射击点，之后就可以静等屏幕上的飞船爆出漫天的“烟花”了。

当然，因为飞船出现带有一定的随机性，所以玩家的射击也有可能一无所获，甚至干脆打偏，所以当玩家把十颗子弹都浪费完，游戏就结束了。不过游戏本身带有升级元素，玩家可以提升飞船爆炸时产生的碎片数量、能够同时启动的增益道具数量和拾取道具的小机器人数量等等，靠着不断升级，玩家就可以用有限的子弹数来创造更华丽的爆炸和连锁，后期甚至可以用金钱来直接买子弹，继续游戏来争取获得更高的分数。如果各位玩家玩腻了让自己按键按得手酸的普通防御射击游戏，可以尝尝这款不一样的射击游戏。（游戏地址：http://wanga.me/34866）





世界成就第一人终成正果

多边趣闻

纱迦 提供

对于所有成就犯来说，stallion83 是他们的终极偶像。从 4 年前开始，世界成就第一人的宝座一直被 stallion83 占据着。50 万、60 万、70 万、80 万、90 万……stallion83 不断刷新着 Xbox LIVE 成就的记录，两年前吉尼斯世界纪录正式认定他是世界成就第一人，这是其他类成就系统玩家所无法享受的尊荣。

不过 stallion83 一直有一个没有完成的心愿，那就是在下一代 Xbox 推出之前让自己的成就点数达到 100 万，为此他开办了一家名为 100 万成就的网站，专门记录自己的游戏历程。今年 Xbox One 正式公布之后，stallion83 也加快了自己打成就的步骤，终于在 Xbox One 北美首发之前的一周，他的成就点数正式突破了 100 万！

早在 stallion83 达成这一目标之前，微软便已经邀请他去参加 Xbox One 在美国的首发活动。而在活动中 stallion83 更收获了特别惊喜：微软向他赠送了一台白色限量版 Xbox One，外加一张由 24K 纯金打造的玩家卡。玩游戏玩到这个份上，可谓夫复何求！



■stallion83 和两位微软高管的合影。



■这就是传说中的白金玩家卡。

银河歌姬专属首饰

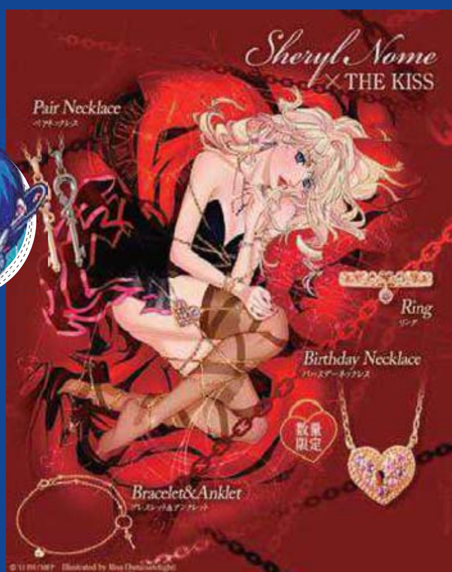
多边趣闻

哪尼 提供

THE KISS 于 1995 年在日本诞生，这是一家专为情侣设计首饰的公司，其独特的首饰设计倍受消费者欢迎。近日，THE KISS 与《超时空要塞 F》人气女主主角雪莉露·诺姆合作的第三弹限定首饰“Sheryl Nome × THE KISS”系列正式发售。

这套由被称为“银河妖精”的雪莉露·诺姆所代言的首饰以“秘密”（Secret）为主题。设计中的锁与钥匙均以心形为基本框架，其独特的曲线处理用水晶点缀显得性感而又妖艳。

这一系列中包含一对项链、戒指、限定的生日项链，还有手链（手链的特殊设计使其还可作为脚链佩戴）。购买这些首饰之后还会附赠雪莉露·诺姆的超高品质照片（Crystal Print）。作为限定商品的生日项链是雪莉露·诺姆的生日纪念商品，它还有着秘密之心（Secret Heart）这个优美的名字。



http://www.opoosoft.com





索尼最新款头戴显示器即将推出！

多边趣闻

八重樱 提供

头戴式显示器已经不是什么新产品了，早在去年的TGS上，小编们就曾经佩带索尼的头戴显示器试玩过《刺客信条Ⅳ 黑旗》。前不久于上海召开的“索尼魅力秀 SONY EXPO 2013”展中，最新型号HMZ-T3W也正式发售。

与前一代头戴显示器相比，HMZ-T3W采用的是无线传输的形式，有效距离大约是在15米左右。它的重量也比前辈轻了24%，显示器周围的特大胶皮软垫以及两条用于固定的头带可以将显示器牢牢地固定在头上，即使是在戴着眼镜的前提下同样不会影响到正常使用。但是由于主要零部件都是集中在眼前这一块区域，初次佩带多少还是会有些不适感，但好在这款显示器很符合人体工学设计，对头部的负担还算是蛮小的，很快就能适应。

显示器采用了两块0.7寸的OLED显示屏，分辨率高达1280×720，实际体验效果近似于坐在电影院正中位置观看大屏幕，而且位于机身四周的软胶垫也几乎完美地阻隔了光线干扰，使用配套的耳机观看电影或是打游戏时的震撼程度绝对远远超过普通家用电视，堪称是完美的家庭影院！

特别值得称赞的是，HMZ-T3W的屏幕颜色非常艳丽清晰，没有任何频闪、拖影等情况，并且还有专门针对电影和游戏的不同模式，当我们将HMZ-T3W与PS4相连后，玩游戏时顿时有了一种身处未来时代的兴奋感。不过由于HMZ-T3W采用的是无线传输，当玩家戴着显示器移动时难免还是会出现卡顿的情况，好在只要是停止移动这一情况也会立刻停止（小范围的身体移动无碍）。

总的来说，这款头戴式显示器给各位小编们的印象还是相当惊艳的，特别是对于玩家们来说，这样一个小巧易携带、不占空间、不会打扰到家人的“个人影院”无疑是打机时的最佳伴侣。本商品预计将在12月上市，感兴趣的玩家们快快将其接回家和PS4、X1一起享受次世代的乐趣吧！

又在一起真不好意思-ピコ&赤飯上海演唱会12月唱响魔都

多边趣闻

宇宙人 提供

UCG赠票活动火热进行中

演唱会具体消息：

演出主题：赤饭 ×PIKO双人演唱会 又在一起真不好意思live in上海

赤飯×ピコ 2マンライブ～またコラボするとは情けないLIVE in上海

演出时间：2013年12月29日19:30开始（2小时或以上）

演出地点：上海艺海剧院（静安区江宁路466号）

演出规模：999座

票价：VIP 980/580元/480元/380元

官方网站：www.yz.gz.cn

官方微博：@源子文化

官方微信平台：ACG-FC

咨询电话：020-87562998

演唱会QQ群：260622796

官方订票网店：tuzizhizhi.taobao,com

官方开放预订时间：11月6日晚21:00开订

如果是经常关注日本著名弹幕视频网站niconico，特别是关注音乐版块的读者相信对PIKO和赤饭两位超人气翻唱歌手都不会感到陌生，他们都拥有宽阔的声域，能稳定地唱出男声与女声，是非常有名的“两声”类歌手。目前PIKO已经出道，并且于10年10月13日推出了自己第一张单曲《Story》，而赤饭虽然还没出道，但已经推出了4张专辑并且在日本公信榜上取得不错的成绩。

两人之后曾于今年6月27日在nico上传的合作动画《しんでしまうとはなさけない！歌唱》，如今两人再次“牵手”的机会来了，他们将会带上自己的专属乐队（键盘-samfree、吉他-ヤス、贝斯-okamu以及鼓-リョータ），于今年年末12月29日在上海艺海剧院举行一场盛大的演唱会，名为“赤饭 ×piko双人演唱会 又在一起真不好意思live in上海”！如此暧昧的标题与合作活动相信已经闪瞎不少粉丝的眼球了吧，这场“基”情四射的音乐会中，两位歌手以及他们的乐队会擦出怎样的火花呢！

各位粉丝所关心的票价等信息已经公开，具体可以留意旁边的信息，其中购买了VIP票的朋友还可以参加演唱会结束后的专场签名会，还可以获得两位艺人签名以及握手资格哦！

除此之外，读者们也可以发送Email到UCG的官方邮箱ucg@ucg.cn参加赠票活动，我们会从中抽取6名幸运读者赠送音乐会前排的门票一张。来信请注明“赤饭 ×PIKO双人演唱会”的字样。



http://www.opoosoft.com

《Deemo》与《海之号角》可谓是手机平台上难得的原创佳作，绝对值得各位玩家尝试。而 PS4 才刚刚发售，索尼立刻就在手机平台上推出了与 PS4 独占游戏《KNACK》联动的作品——《KNACK's Quest》，动作之迅速令人惊叹，布局移动平台的野心昭然若揭。微软的成就系统早已投放移动平台，而用手机打奖杯的日子看来也不远了。

文 哪尼 美编 NINA

在黑键与白键间，演绎静谧的孤独

Deemo	Rayark	音乐
iOS Deemo		国服
已配信	本地1人	人民币12元



经过漫长的等待，Rayark 最新的音乐游戏《Deemo》终于正式上架。和《Cytus》一样，游戏依然充满了 Rayark 强烈的艺术风格，它为每首曲目都搭配一幅精美的手绘插画，让玩家可以从中一窥歌曲背后所隐藏的故事。以剧情流程作为主线推进的方式是《Deemo》相较于其他音乐游戏最大的不同，纵然没有文字、没有语言，但借由音乐这种心灵之声，我们亦可以从简单的铅绘 CG 中感受到强烈的情感。

剧情

黑白的世界中传来悠扬的琴声，那是 Deemo 正永无止境地弹奏。他是如此的孤单，以至于不需要容貌与身形，只以黑影的形态存在。与其相伴的只有一架纯白的钢琴，两者正如黑键与白键，互相依靠，缺一不可。

散落身旁的琴谱早已无法数清，谁也不知道 Deemo 究竟弹奏了多久，又弹奏了多少曲子。直到黑白世界的天空开启了一扇窗，一个小女孩从天而降来到了他的身旁。

小女孩属于另外的世界，她忘记了一些重要的东西，但惟一可以肯定的是，她想回到原来的世界。Deemo 无法说话，面对伤心的小女孩，他只能用琴声去安抚她。“多么美的琴声，多么温柔的一个人。”纵然渴望归去，小女孩却禁不住被 Deemo 所吸引。

伴随着琴声，一颗小树在黑白的世界中生根发芽。“等小树长成了大树，我便可以回去了吧。”小女孩指着天空的窗子说道。于是 Deemo 继续弹奏，这与他长久以来所经历的并无不同，只不过现在多了一名听众。

静谧的演奏，静谧的倾听，小树也静谧地成长为参天古木。时间似乎过去了很久，却又仿佛静止不动，因为两人的容颜都不曾改变。古木的顶端已在窗边，小女孩终于可以回到原来的世界，她曾如此渴望归去，但这一刻眼中却充满留恋的泪水：无法忘怀的琴声，不忍分别的奏者，一些片段在脑海中闪过，那是一张照片——小女孩端坐于钢琴上聆听，一名男子正在演奏，但无论如何，她都想不起他的容貌。

为何而来，又为何离去？所有的故事与真相都在 Deemo 心中。那么，Deemo 是谁？





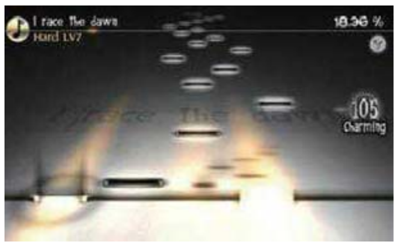
玩法

《Deemo》采用的系统是较为传统的下落式，但却与一般的下落式 MUG 有诸多不同之处。首先游戏并未明确划分音符轨道，而是根据曲目的不同随意变化。另外音符判定方面取消了长按的设定，左右滑动的操作也较为宽松，手速够快的话甚至可以用连续点击替代滑动。这种落点不定的方式赋予了游戏很强的演奏感，让玩家感觉仿佛真的是在弹奏钢琴一般。

或许是为了强调这种演奏感，游戏对 COMBO 的要求十分严格，哪怕中途只有一个 miss 便很难得到高评价。每完成一次演奏后，古树便会有所成长，而剧情也会随着古树高度的上升而推进，极具创意。

当然游戏也存在不少的问题，首先是当音符密集的时候便会有很严重的掉帧现象，十分影响游戏体验。并且音符的下落速度过慢，基本上要调整到 4~6 倍速才比较合适。另外，游戏提供的曲目虽然相当出彩，但明显存在码率不足的问题，听起来感觉不够透彻清爽。希望这些问题能够在今后的更新中得到改善。





隐藏曲目

隐藏曲目是在《Cytus》中就已经有的传统，《Deemo》中亦保留了这一设定。随着游戏的推进，在古树的界面中分别会有左右两扇门可以进入，除了在左侧门中的 store 里购买额外 10 首曲目之外，还有 6 首额外的隐藏曲目等待玩家去发掘。

隐藏曲目一：Invite

开启方式：进入左侧的房间，多次点击面具巫女面前的桌布下方即可获得。

隐藏曲目二：Run Go Run

开启方式：解锁第四段剧情 CG 之后，进入左侧的房间并点击宝箱即可。

隐藏曲目三：Electron

开启方式：当古树成长到 10 米后，便可以进入右侧的房间，之后点击房中的轮子即可。

隐藏曲目四：Yawning Lion

开启方式：当古树成长到 12 米后，点击右侧房间中地上的玻璃碎片即可。

隐藏曲目五：Pulse

开启方式：当古树成长到 15 米后，多次点击树干部分即可获得。

隐藏曲目六：magnolia

开启方式：当古树成长到 20 米后便可获得，这首由 M2U 创作的曲目不仅好听，而且相当具有挑战性。

http://www.opoosoft.com

是谁，吹响海之号角



海之号角		FDG Mobile Games	动作角色扮演
iOS	Oceanhorn		国服
	已配信	本地1人	人民币60元





早在 2012 年就公布的的《海之号角》，清新的画面给人留下了深刻的印象，而与“《塞尔达》系列”相似的风格和游戏类型亦让它赢得了众多玩家的关注。虽说经历了几次跳票以及令人啼笑皆非的坑爹试玩版事件，不过游戏总算是在近期顺利上架，并得到了不俗的评价。

老实说 60 元的售价对于手机游戏来说并不便宜，不过《海之号角》并未设置无良的课金要素，并且提供了简体中文的支持，因此这样的价格还算合理。游戏的画面虽然称不上十分精细，但整体的美术风格相当清新，游戏配乐也颇为出彩。流程方面相当的厚道，玩家可以到许多不同的地区进行冒险，而丰富的战斗及解谜要素确实颇有“《塞尔达》系列”的感觉。作为一款手机平台上难得的原创 RPG 精品，本作确实值得尝试。

论如何让“三消”显得高端洋气





KNACK's Quest		SCE	消除
iOS	KNACK's Quest		港服/美服
	已配信	本地1人	免费

“三消”、“跑酷”和“塔防”堪称手游平台的的三俗游戏，那么如何才能让其摆脱俗气的枷锁跻身高贵冷艳的行列？ SCE 给出的答案是——与主机游戏联动。

《KNACK's Quest》便是这样一款游戏，虽然骨子里依然是一款三消游戏，但玩家可以登录 PSN 账户后与 PS4 版的《KNACK》进行联动，在《KNACK's Quest》中消除后的零件可以上传到主机版游戏中进行使用，简单的消除游戏瞬间显得高贵了起来。

怪盗在指尖起舞，偷走了谁的金币？



节奏怪盗R Premium live		SEGA	音乐
iOS	リズム怪盗R　プレミアムライブ		日服
	已配信	在线1人	400日元

把掌机平台的游戏移植到手机平台，似乎是日本厂商的又一生财之道，SEGA 最近便将原本在 3DS 平台上推出的音乐游戏《节奏怪盗 R：拿破仑的遗产》带到了 iOS 平台上，并更名为《节奏怪盗 R Premium live》。

游戏并非简单移植，而是针对手机平台的特性做了相应的修改，尤其强化了社交元素，让原本只有单机体验的游戏变为一款充满线上元素的作品。在本作中，玩家每次挑战任务时都可以邀请一名好友进行组队，以此来提高队伍整体的 HP 值及恢复力，共同挑战成功后还可以获得友情点数用于抽取队伍角色。

听到“抽取”二字，想必很多玩家都心中一紧。是的，不要以为 400 日元的售价是 SEGA 良心发现，因为除了追加了社交元素外，本作还加入了现阶段诸多手游都喜欢采用的“抽卡模式”。在游戏中，玩家若是想要操作主角挑战音乐游戏的话，则必须先用三名游戏角色的头像卡组成“支援队伍”，才能开始冒险，不同的角色头像卡组合，则决定了“支援队伍”的 HP 值、回复力以及消耗值等。那么如何才能入手强力的头像卡？答案不言而喻。除了可以使用友情点数外，SEGA 还设置了额外的专属货币——R 金币。这可是实实在在的真金白银，不仅可以用来抽卡，也可以用于购买游戏中的货币以及一些专属的服装、道具等等。

当然，如果只花 400 日元倒也可以体验到游戏大部分的内容，毕竟那些额外的付费要素看上去并不太吸引人，而游戏从双屏改为单屏后操作感有所降低，画面比例也并未提升到 16:9，总的来说适合没玩过原作的人尝尝鲜，已经玩过 3DS 版的玩家没必要再花一份冤枉钱。



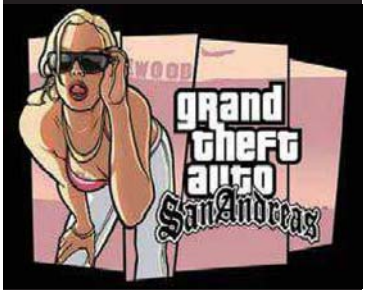




业界动态

《横行霸道 圣安地列斯》将登陆手机平台

继《横行霸道 罪恶都市》登陆手机平台后，RockStar 宣布将于 12 月为 iOS 及 Android 玩家带来《横行霸道 圣安地列斯》。游戏并非只是简单的移植，除了画面上会有所强化之外，亦会针对触摸操作进行优化，并且还将支持手柄操作。《GTA5》的洛圣都令人流连忘返，不过偶尔回圣安地列斯逛逛倒也是不错的选择。



《勇者斗恶龙1》移动版配信开始

之前 SQUARE ENIX 曾宣布“《勇者斗恶龙》系列”全面移植手机平台计划，如今这一宏图大业正式开始实施——《勇者斗恶龙 1》手机版在 11 月 28 日正式登陆 iOS 及 Android 平台，500 日元的售价倒是颇为合理，并且前 100 万名下载的玩家将可免费获得游戏。SE 同时还表示，《勇者斗恶龙 2》及《勇者斗恶龙 3》的手机版正在锐意制作中。相信用不了多久，DQ 就将制霸手机平台。



Lumia 1520用户免费得《光环》

如果你是 Lumia 1520 的用户，那么现在便可以在美国区的 WP 商店中免费下载到独享版的《光环 斯巴达突袭（Halo: Spartan Assault）》。虽然是独享版，但成就以及存档等与普通付费版都是相同的，玩家可以在不同的 WP 设备上进行同步。而 Lumia 1520 的 6 英寸 1080p 高清大屏幕相信能为这款精品之作带来更好的游戏体验。



游戏文化 指间方圆

http://www.opoosoft.com

相信许多玩家在体验完《暴雨》之后，期待着《超凡 双生》能延续辉煌，带来不一样的体验。可惜遗憾的是，这次《超凡 双生》的评价呈现出两极分化的局面。游戏性薄弱，部分情节过长这都让玩家们得不到最纯粹的游戏体验，但是它又在互动性上有了更进一步的提升。这一次的自由谈由来为我们说说她的看法，让我们看看这款游戏有什么突破常规的地方吧！同时，如果各位读者还得在名人堂为须田刚一写下充满了爱的经历简介的撰稿人徘徊之风，这期自由谈里，大家还可以一睹这位撰稿人那不为广大读者所知的真实生活。



虽败犹荣

《超凡 双生》之中的种种出格表现

《超凡 双生》自发行以来饱受争议。玩家期待一次像《暴雨》一样的独特体验，但又要求更多。可即使《暴雨》面对的也并非全是褒扬。不喜欢互动戏剧的玩家痛恨只有QTE的操作，事实上，有关这一类型的游戏的争论从来没有停止。但是David Cage的尝试也不会到此而已。他断然否认《暴雨》续作推出的可能，“我最不愿意做的事情就是重复。我一定要做一个不一样的游戏。”他的确这样做了，《超凡 双生》在某些方面像《暴雨》，但更多方面不像。也许这种不同将会得罪粉丝。即使是《暴雨》的支持者也不一定能够接受《超凡 双生》。IGN给出的6.0超低分令人哗然，但与此同时，玩家评分（Community）却足有9分。这种差距让玩家愤怒，以至于IGN的编辑不得不在这份评论之前加上一些说明。

然而，无论这些争议如何，《超凡 双生》到底应该获得怎样的评价？

从游戏史的角度来看，我倾向于将《暴雨》、《超凡 双生》看作文字冒险游戏的继承者，尽管前者较后者多出许多噱头：表情捕捉、真人演出等。之所以是文字冒险而非动作，原因在于动作冒险游戏多少还是需要解谜要素的加入，但在QuanticDream的作品之中解谜显然不是重点。除了将文字叙述的选项变成了实时操作的QTE，并且描述的剧情被具化为逼真的3D建模，很难看出《暴雨》、《超凡 双生》与文字冒险游戏有什么本质的区别。当然，这些改变的确让游戏体验变得截然不同。如果顺着这样的思路理下去，许多难以理解的问题都变得迎刃而解，而这些作品所迎合的除了现代玩家对于声画表达的高端要求之外，其本质依旧不过对于叙事与情感的体验。因此，诸如游戏性薄弱、互动环节少的批评都显得不合时宜。毕竟相较于文字冒险游戏而言，这些互动已经有了长足的进步。而且，究竟又有谁会为文字冒险游戏的游戏性争论不休呢？

玩家视角设定

《超凡 双生》的最大亮点之一显然亦如其名称Two Souls所揭示，在于玩家同时控制两个相互独立却又有联系的角色。事实上，这种设定在游戏之中并不少见。利用两个角色不同能力进行解谜战斗向来是动作游戏常见的内容，而《ICO》将这种互动升级为情感表达之后，这种尝试日益增多。但《超凡 双生》显然有别于这种简单的区分。Adien的灵魂寄居于Jodie体内，二人的情感瓜葛由此错综复杂，游戏之中的若干重要剧情也因之展开。

不能不说这是一个极为聪明的设定。Adien无所不在，但表达方式极为有限，虽然笨拙然而同时充满深情。有些时候，甚至正是由于Adien的难以表达才使许多场景显得分外动人。年幼的Jodie离开父母搬至新居，同Adien讲我睡不着，央求他讲个故事，于是天花板上出现栩栩如生的剪影。遭遇火灾，站在高处的Jodie告诉Adien：“我相信你。”然后纵身一跃，而Adien当然轻柔如托起一片羽毛一样托起Jodie的身体。逃亡路上，Adien如同顽皮的孩子一样捉弄困倦的Adien，其实只是为了告知对方即将到来的危险。更不用提有趣但坚定的醋意，让约会准备变成了一场闹剧。



但除此之外，我们对于Adien的了解就几乎为零。除了与Jodie的牵绊之外，Adien的性格没有过多的展现，自我意志也只展现在对于Jodie的分离焦虑之中。Adien仅仅听从Jodie的安排，在不听从时也只是无谓地破坏物品（如早期试验阶段），很难看到这种破坏有什么意义。也许游戏早期分别操纵Jodie与Adien的感觉是有趣的，但随着游戏进程的深入与某些桥段的一再重复，这种有趣开始被无聊所替代。

而Jodie与Adien之间其实是有着更多可以深入挖掘的内容。正如失去Adien之后的Jodie所表达的那样，更多的时候她是希望Adien离开而不是相反。作为不能自主控制的角色，作为逝者，Adien也理所应当有自己的悲哀与愤怒。这些微妙的感情至少比因为失去妻女而要毁灭世界的科学家的故事更值得讲述。

在我看来，这种分别操作的意义并不大：在缺乏对于Adien性格刻画的同时，玩家实际也很难对于Jodie产生深刻的代入感。Jodie的性格被设定成有特色的，即使玩家的选择造成了不同的结局，这些结局也都是基于Jodie自身性格而非玩家与Jodie的共鸣。更不用提玩家对于Jodie的操作仅仅基于QTE，几乎难以加入任何主动的改变。如果将玩家角色只规定在Adien一人，Jodie与Adien的感情体验反而有深入表达的可能。

首先Adien的观察者的身分与玩家事实上的角色非常切合。玩家更多的是通过观察而了解游戏之中的事件而不是亲自参与其中。说到这里，巧舟作品《幽灵诡计》的玩家角色设计也几乎出于同样目的。主人公只作为观察者存在，进行了缜密的观察之后，通过改变环境之中的物品而改变其他角色行为的结

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

http://www.opoosoft.com

果——而自己则根本不在事件之中。值得注意的是，《幽灵诡计》的主人公也是以灵魂状态存在，与Adien一样。

另外，Adien适合作为玩家角色的原因还有他并不丰富的性格特征。对于没有性格的角色，玩家或许更加容易产生代入感——至少这是早期游戏的共识。那些直到游戏通关都惜字如金的主人公正是这种概念的体现。


■多样化的操作体验是本作的特色之一，但受到了不少争议。

如果玩家仅仅操作Adien一人，就不会如现在一般需要对于两个人物同时给予关注，而这种关注的分散显然不利于代入感的达成。与此同时，Adien的戏份以及表达都应该比现在更为充分。

尽管如此，对于游戏目前的处理，我依然非常理解。Adien能够进行的互动实在过于有限，即使将玩家的注意分散在两个人物之上都显得单调；他实在不能独自支撑起整个游戏。Adien能够做到的只有默默地穿墙与破坏，仅凭这些也显然无法进行更加深入的情感表达。他做的更多的是“听”，而不是“说”，因此对于故事的影响太微不足道。如果在Adien能力的表达之上加入一些解谜要素可能会好些，不过我完全相信David Cage并不愿意这样去做。更加令人信服的情感体验与故事当然不能让步给解谜。而且，即使增加解谜，Adien能够进行的表达也并不会增多，只是更有趣罢了。

混合游戏?

在GTA之中我们能开车、能战斗、能化妆、能运动，但这一切都没有任何不自然。可是《超凡 双生》之中的玩法转换却让人感到有些迷惑。David Cage坚持这是有意的设计，“人生就是复杂多变的，对于Jodie来说尤为如此，参与各种活动非常正常。”固然这种说法没有任何破绽，但混合游戏的设定还是不免让我怀疑与前作《暴雨》被批评QTE过多有关。为了减少相当程度的QTE，制作者需要将它们转换成其他玩法，而借鉴那些已经存在于现有游戏之中的设计则是不二之选。

暂且不论这样做的效果如何，首先应注意的是QTE也好，各种其他玩法也罢，在游戏之中到底起着怎样的作用。乃至于退回我认为的《超凡 双生》的鼻祖文字冒险游戏的经典玩法“选择肢”存在的意义是什么呢？答案似乎显而易见，为了推进叙事。之所以文字冒险游戏与《暴雨》选择了看上去最无趣的玩法，从某种程度上来说，大概是因为只有这样才能强化叙事而不是纠缠于细枝末节。同时，这样也更自由：设计者不用思考机制与叙事之间的联系，一切只以更好的故事为出发点。

谈到这里，或许我们能够解释《超凡 双生》之中的要素混搭为什么让人感到不那么适应。毕竟，枪战、平台正是我们逃出来的地方。正是这些游戏的局限让我们渴望《暴雨》这样的游戏。

但是，放下手柄之后，回过头想想，《超凡 双生》的尝试依然是有意义的。主流游戏类型与深度叙事的沟壑到底怎样才能填补？只是将选择肢进化成QTE是完全不够的，它们必须相互碰撞，之后才有可能相互融合。这也是《超凡 双生》面临争议的原因之一：它在某些方面走得太远了，以至于走出了玩家的舒适区。

叙事顺序

在看上去有些颠三倒四的叙事顺序方面，我并没有太多的发言权。我指的是，究竟为什么要以现在的顺序进行排序，它的意义是什么。我对此没有进行深入研究。但是，如上文所说，我认为对于叙事顺序进行错位这件事本身，我们是可以在游戏的前身之中找到答案的。《暴雨》本身采取的是四条线索分别叙事，这种方式并不那么传统。当然，它也不如《超凡 双生》这般激进，所以玩家还是毫无困难地接受下来并且享受其中。如果我们继续向前推敲，许多文字冒险游戏其实玩的就是叙事的把戏。

我向来将巧舟作品《逆转裁判》与《幽灵诡计》看作是游戏版本的《暴雨将至》、《低俗小说》、《劳拉快跑》、《罗生门》乃至《英雄》。因为这两部作品与提到的这些电影一样都是关于重述的。《逆转裁判》的每次辩论都是不断以物证扭转证人不真实的叙述的过程，也就是重述的过程。更无需多说《幽灵诡计》不断倒回死亡前4分钟进行改变（重述）最终达成理想的结局。这种对于叙事的把玩虽然与《超凡 双生》之中错乱的叙事顺序并不一样，但是精神却非常相似。

如果说上面的例子不那么典型，其实经典的文字冒险游戏也有同样的路数。《被封锁的涩谷》使用多条互相干扰的线索进行叙事。多数文字冒险游戏需要通关多次以达到所谓的真结局。它们其实都是在试探这样一种可能，即游戏可能与其他媒介不同的叙事形式。在传统线性叙事手段之中，打乱顺序可能会造成文本的完全不可解读，但作为一种体验的游戏或许能够这样做。只是，如同《超凡 双生》所表现出的其他特点一样，它走得可能有些远了。

避免game over

与以上提到的内容相比，这个点可能过于微小，以至于不用专门提及。但是它代表了一种观念，即对于游戏之中的定势的一种挑战。其结果可能并不那么尽如人意，玩家发现为了避免game over反而需要不断的逃脱，以至于增长了无聊的游戏体验，结果从侧面说明了game over这一概念的必要。又无论面对看上去多么像game over的场景，Jodie都能坚持到最后，主角光环不弱反强。无论如何，《超凡 双生》都在试探游戏的边缘：到了这种程度，还能不能继续走下去？这也是David Cage一直在做的事情。把游戏做到了这种地步，游戏是否还能称之为游戏？如果人们犹疑，但不能断言这不是游戏，那么游戏就能够这样做，也就是说，游戏的外延被扩大了。

通过反思游戏在几十年的发展过程之中积攒下的定势思维，制作者往往能够进行锐意创新。这种例子往往多见独立游戏之中。《The company of Myself》、《One Step Back》都是其中的代表。游戏对于玩家角色的概念进行了重新解读，如果“我”之外还有一个“我”又会怎样？这种探索的结果是可喜的。

《超凡 双生》对于game over的竭力避免也许多少流于形式。仅仅是避免死亡并不能够展现真实的人生，不断逃脱也造成了与game over一样的游戏体验不连贯。如果与文字冒险游戏一样，在游戏过程之中设置若干有意义的bad ending或许更好。

总评与展望

就像文中一再提及得那样，《超凡 双生》是一款在《暴雨》的基础上走得更远以致有些偏离轨道的作品。容易看出作品想要达成的勃勃野心，但是这些野心在实际实施的过程之中却变得并不像想象之中那么美好。游戏制作的过程一定是设想与现实的妥协，而如今展现在我们面前的《超凡 双生》也正是这种妥协的产物。我们确实很难将它看作划时代的完美作品，但它的不完美之中也展现了诸多想要创新与挑战的愿望。《超凡 双生》试着走进那些还没有人尝试的领域，因此虽败犹荣。而这些尝试也势必为后来者砍伐了沿路的荆棘。

当Jodie想要自杀的时候，那些QTE展现的是一种更深的心理搏斗，甚至有了几分行为艺术的感觉。当绝大多数QTE被用在奔跑、战斗这些无足轻重的事情上时，这并不意味着这种形式本身没有展现更多的力量。《超凡 双生》之中的其他尝试也是如此。

[文:9节菖蒲 编:时雨]





▲采用真人拍摄，用动作捕捉的方式可以看到制作组为了增加剧情表现力所作出的努力。

http://www.opoosoft.com

一个写手的周末



一

我们这篇自由谈的主角是一位圈子里有点儿名气的写手——徘徊之风，我们习惯称呼他“阿风”。

阿风毕业于一所知名大学的中文系，学的是汉语言专业，那个系拥有一个光荣传统：一年级一百篇作文；二年级八篇万言书评，一百篇古文诵读，三十篇指定篇目背诵；三年级15000字的学年论文……阿风初时还能以文会友，后来课业越来越忙，大家的生活也越来越丰富，工作需要也变得更为现实，作文也越来越对付。这个本应是作家摇篮的专业倒没有培养多少真正意义上的作家，反而培养了不少在单位里给领导写材料的公务员和在编辑部累死累活的记者和小编，当然还有一大批考研保研成功的研究者。

到了大学中后段，写作的人越发稀少，不是没有写字的人，而是大家都在论文和申论中用光了自己的墨水。阿风在创作上近乎陷入了一种“独学无友、孤陋寡闻”的状态。阿风只好一边听着老师讲课，一面从中寻找创作的灵感。

历史题材创作课的时候听德高望重的老教授点评三国里亦真亦假的故事，对老师那句“历史文学中不是谁杀了谁，是谁应该杀了谁”一直奉为圭臬。于是假借经典游戏《太阁立志传IV》里面提到的历史故事虚构了一篇历史小说，投到当时的一本游戏剧情小说杂志上。当时的编辑觉得好奇，便试着刊登了，之后那位被称为“蓝姐”的编辑就成了阿风的责编。阿风就这样以游戏写手的身分开始了自由创作的生涯。

在这几年里，阿风出过书、写过连载、做过软文，几乎将写手能干的事情都尝试过。他曾经有一段长时间完全体验了“自由撰稿人”的生活，“看书、玩游戏、写稿”是每天生活的“例牌”，这也让他真切地感受到这个职业的艰难。因而阿风一直认为自己是个写手，只有在一些公关的场合，才被堂而皇之地冠上“作家”的名号。

在过去，作家可是个不好当上的职业，需要苦心孤诣才能著书立说，他们在社会地位也算中层以上，曾经有作家凭借一支钢笔就能走遍全国，许多作家靠着作协每个月还能收好几百的工资。不像如今，当个作家除了名头之外便什么都没有，土豪或者明星只要愿意，谁都可以在自己的头衔里加上这样一个名号，反正有各种代笔写手，大不了揭点黑幕或是露个事业线就可以“此书必火”。

作家名号尚且稀松平常，就更别说是个写手了。许多人都以为当写手和自由撰稿人是个轻松行当，一台电脑和一段时间，没事的时候玩玩网游，兴致起来之后就按着游戏的练级路子或是网游打装备的模式敲点没什么营养的小白文、种马文，书不够是神仙凑，不时用几个不错的段子就能轻松赚钱。这种情况在十年前确实存在，随着黄金时代的良好环境，吸引加入的写手人数多如牛毛，写得好的也是车载斗量。市场的竞争和读者的需求使大多数写手都停留在未签约或者是上架写手的阶段，找得准读者胃口、文字学识水涨船高、每天能头脑清晰地更新一万字以上的高手才能成为神级。人们看到那些在起点纵横上大放异彩的写手们只是沧海一粟，光靠码字能混个温饱已经算是不错，更多是拿着每个月几百的全勤奖聊以自慰。再加上盗版的猖獗，一般写手的处境都苦不堪言，这也是他们现在为什么被称为“文字民工”的原因。现在除了那些大神，许多有能力的写手都有自己一份工作，然后在工余时间继续自己的爱好。

阿风也不例外，现在是一家知名媒体企业的文字编辑。最近公司转型，阿风被迫着手接触许多新业务，老板的任务要求一天一变甚至多变，加班做事也成了常态。压力的增大让他最近总觉得莫名的心悸，他清楚自己在害怕什么。他去做了焦虑指数自评，有接近70分。

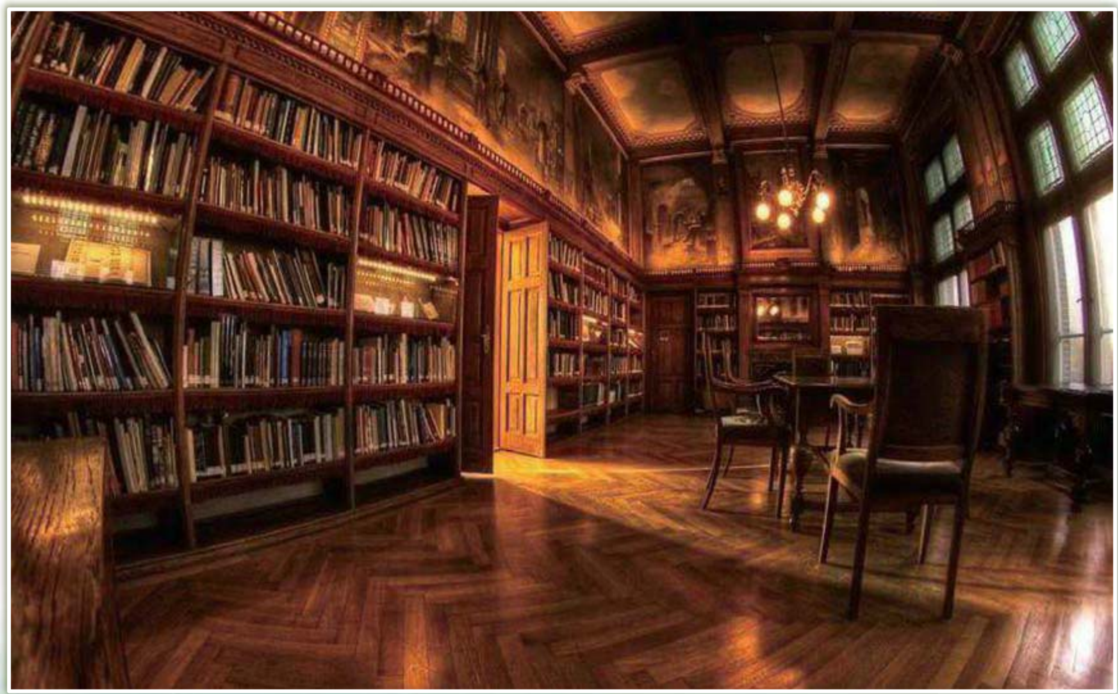
二

这个周五晚上一如往常，阿风加班之后还得摇了一个多小时的公车才能到家，于是他趁机在手机上敲了一大段小说。他早就习惯这种随时随地都能写上几段的工作模式，他的很多文章都是在移动着的情况下写出来，手中只要再存几万字，就能够满足上架的基本要求。阿风决定这个周末加把劲，完成这个富有自己思想的稿子的最初积累。只是当阿风下车的时候，烦躁不安的感觉再次涌上心头而且愈演愈烈，稿子怎么看都不满意，于是就整段删掉了。

就当一身疲惫的阿风刚进家门，微信群里又传来了上司的信息。大意是要他周末写好策划文案，然后让美编赶制出PPT，下周去开会和找客户。

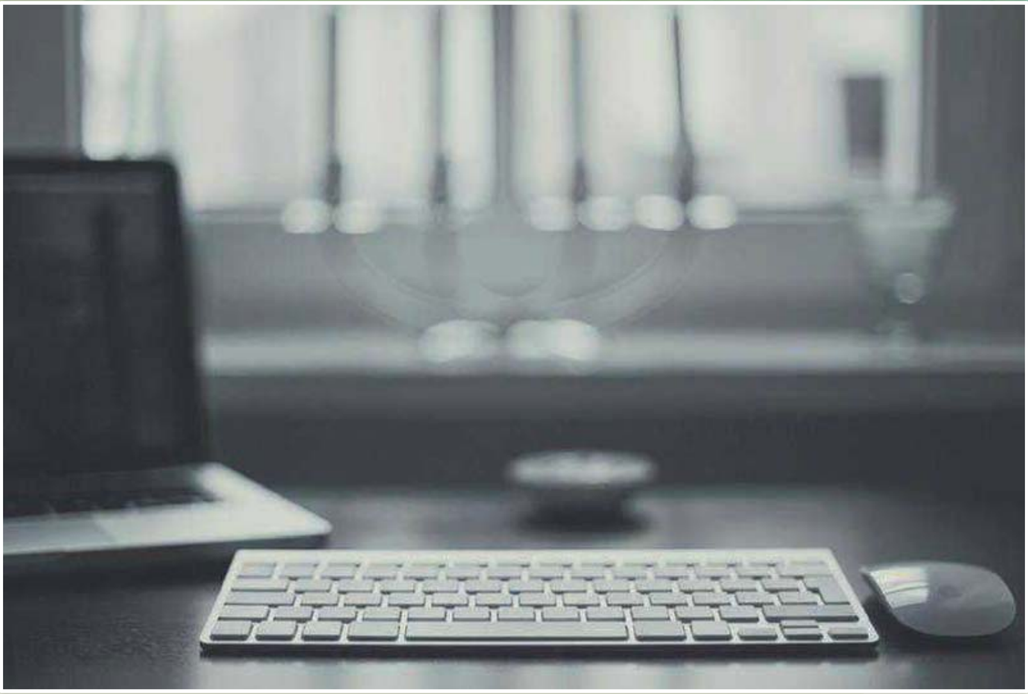
“真像是小学生，每个周末还得被布置功课。”

阿风苦笑，将上司的要求复制到手机日程表，随手打开电脑，拿起指甲刀细细修剪了指甲。相传武侠大师古龙每一次写作之前，总喜欢慢慢地修剪指甲，然后坐在地上拿一个写字板便奋笔疾书，一写就是几个小时。大概是受了古龙遗风的影响，阿风也习惯在开始写作前修剪一下指甲，这样做可以敲打键盘的时候更加顺手。除此之外，他还会玩一会儿游戏或者看一会儿书，游戏的类型大概和自己接下来要写作的题材相关，看的书一般是作家的创作谈，他们的创作之路往往能激起阿风的共鸣，对于阿风来说，这不仅是为了写作的方便，更像是一种暗示或者仪式，让自己的心灵知道自己将要进入的是怎样的世界，又该用怎样的一种情绪状态去思考和写作。



“好吧，快速搞定文案，然后

http://www.opoosoft.com



开始写作！”阿风对自己下了暗示。

QQ上的头像在闪动，一般情况下在工作时间，阿风都会将QQ调成免打扰状态，关闭那些整天热烈讨论的群组，好让自己可以能够安静下来思考。但看到这个Q号他都会毫不犹豫地应答：

“闲哥，有事？”

闲哥的真实姓名不详，笔名是悠闲有限，是江湖一个神级的写手，又是个妙人，学识和交游都十分广博，是写手圈子里出名的好人和工作中转站。各类编辑都会主动找上门，让他帮忙找人写稿；各位写手有事没事也会找闲哥，聊聊天或者请他帮忙，闲哥从来没有从这里获取一分钱的好处，心情好时还会提醒一两句，心情不爽时吐槽几下,往往让人受益匪浅。不仅如此，闲哥还是阿风的引路人。在阿风还在写手圈子的门槛上徘徊不前时，闲哥带他认识了不少写手和编辑。除此之外，闲哥还不时给他介绍点写作任务，让他可以赚些额外的稿费。可以说没有闲哥，阿风再努力也只能在写手圈打转。因此阿风对闲哥感激有加。

“有空不，有活儿。”

“要求、时间、稿费。”

两个人彼此十分熟悉，谈话也不用拖泥带水，很快就谈定了核心内容。这次的工作是介绍一个叫好不叫座的游戏制作人。稿子时间比较赶，还有四五天的时间就要截稿。这个稿子的约稿方原来和阿风颇有渊源，加上又是闲哥的活，阿风没有拒绝。他将写作计划写进了日程表，屏幕显示冲突事件又多了一项。

既然要在杂志上刊载，那些在百度上一搜便出来的资料没有太多的意义，必须去发掘更深层的信息，尤其是写作对象那些具有传奇色彩的创作历程或是对其创作风格有举足轻重地位的故事，都是值得读者希望看到的猎奇情节。一般写这类的稿子，阿风都会打开翻译软件，顺着英文版维基提供的参考资料，翻墙去找视频，要最大限度和最快速地了解一个名人，莫过于找到他的访谈。同样，要了解他制作的游戏，除了玩一遍游戏之外，看流程视频攻略是更合适的法子。当然，这个方法也不是百试不爽。说实话，这个制作人的游戏除了几个手游新作以外,其他的作品都没怎么玩过,阿风犹豫了一下，决定还是去体验一下几款成名作。

体验游戏和平时玩游戏很不一样，不求完美通关、不考虑细节，只求快速体验游戏中的卖点，甚至跟着攻略开着金手指快速通关一次。从小到大，阿风都是游戏发烧友，为了玩游戏可以废寝忘食，甚至试过因为长时间对着荧幕导致颈椎问题，需要去医院理疗。只是不知从什么时候开始，阿风不管玩哪一种游戏，玩着玩着就会不自禁地想：这个要不要写一个攻略，这些剧情能不能借鉴到自己的小说或者直接创作一篇同人……当游戏变成了职业的一部分，当初的乐趣和激情也会逐渐消退，为了写稿赚钱，被迫玩一些自己不喜欢的游戏也是时有之。能让阿风感到快乐的事情已经不多，现在不过是又少一项而已。

游戏下载完之后，阿风摆开了笔记本电脑，开了个文档记下重点，一边将视频转到iPad上，他算不上一个IT狂，但作为一个写手，他从来不介意将部分的稿费变成科技装备，然后用这些装备赚回买装备的成本。对于阿风来说，这也算是一笔投资。有了这些装备，也让阿风更好地控制工作，勉强令自己轻松一些。

趁着状态好，阿风很快从游戏和访谈中获得灵感,当他在键盘上不断敲击的时候,微信的铃声又“适时”地响了起来。

三

“啊，还有个事，明后两天是老板的展览，你要去帮忙一下，八点半之前到达……”上司传来了一段语音，自我感觉说得没有半点违和感。

“这个算是加班吗？我还得做文案……”

“别太计较，太计较很难做大事。特别是以后我们做展的……”

再一次被打乱计划，阿风感觉到自己越来越烦躁。但是职场的生存法则让他不得不接受这连上12天班的要求。

明天还得早起，他关掉了游戏和视频，准备洗澡睡觉。QQ头像再次跳动，阿风犹豫了一下，还是摁了两次热键，弹开了对话框。那位充满个性的编辑“双木”蹦出了一段文字和一个离线文件：

“这次的稿子有点问题。”

“不够好看。”

“不是我想要的。”

“我把稿子修改的要点都写进备注了，你看着修改吧，明天给我。”

阿风打开文件，里面的红色字体密密麻麻，和原文分庭抗礼。不得不说，双木还是十分用心尽责的编辑，只是这种尽责让阿风一阵头大。

头像已经变成了灰色，编辑双木已经下了线，但还有一个作者还在等着他。

阿风除了要接触新业务之外，作为编辑的本职工作还不能落下，每晚10点之后，是一群写手开始活跃的时分，阿风也要在这个时间里和写手们联系写稿。

“对不起，阿风，最近有些忙。”

“嗯，理解。”

“那稿子要过两天才能给你。”

“你确定？”

“一定可以的，最近确实比较忙。”作者的保证有点心虚。

“好吧，周日一定要给我，不然稿子排不上就只能窗了。”

作为写手出身的编辑,阿风自然理解写手的“惰性”。他本人也试过拖稿，只是那种感觉并不好受，老被编辑催着，写着也不好受。但作为一个编辑，他能理解但不代表能接受。稿件要是开天窗，他不仅要承受上面那位的指责，还得自己想办法找稿件填上。

“还是先着手做点准备吧。”阿风自言自语地说，打开文档找了个字数要求差不多的稿件，然后版面配图、增删字句。

完成稿件编辑之后，阿风又开始修改起自己的文章。这是他今晚的第五次变换工作计划。他知道这样频繁的变化是他变得烦躁焦虑的原因，但是他无力改变。只能压制着要将所有设备都扔到街上的冲动，耐着性子对付着他所深爱，但又深受其害的文字。

这样的工作很难感受到时间的流动，当阿风再次注意到时间的时候，窗外已经微微发亮，不时传来飞鸟的嘹鸣。这是阿风第几次看着天亮？连他自己也记不清楚了。

四

要去老板的展览那儿报到了，一宿没睡的阿风去淋了个澡。让自己从压抑得近乎窒息的工作中获得些微的轻松，出门之前他还特意亲了还在熟睡的妻子，然后拿起她在“双十一”血拼之后的账单，又一次陷入了“to be or not to be”的苦恼中。

文:80后写稿佬 编:稀饭

http://www.opoosoft.com

读编往来

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



插画：木仙

★2013 TV GAME大赏正式启动！请大家务必记得给自己喜欢的游戏投上一票，只要投票就有机会抱走一台主机，最新推出的次世代主机PS4、Xbox One也同样有份！具体请参见本期封底的大赏广告，举手之劳，不要错过！

★Xbox One和PS4终于来临！UCG制作了详尽的影像和文字评测，不知大家看得是否过瘾。友情提示，如今UCG和土豆网有合作，我们的视频节目会第一时间在上面公开，请大家多多捧场。网络版讲究速度，而杂志版讲究完整，两边各取所需。目前PS4的视频已经基本制作完毕，Xbox One刚更新到游戏篇，大家可以持续关注！

★这次Xbox One和PS4在编辑部的评价都很不错，很多人玩过PS4之后更坚定了定港版的决心。Xbox One的港版还未公布发售日，不过已经有很多编辑等不及购买了游戏，希望港版尽快来到吧！本期另一个重头硬件是PSV TV，尽管影响力不能比，但哪尼等编辑也毅然出手，在编辑部营造出了家用机掌机共和谐的局面。（笑）

UCG微信公众帐号现已开通，扫描该二维码，或者搜索“游戏机实用技术”及“UCG1998”即可关注。

Email 黑咖啡[YRZR]：现在都是人手一台智能手机了，获取信息也很方便，但我个人比较懒，一般没啥心思去刷微博，不过微信倒是可以考虑一下。不知道UCG编辑部有没有想过微信公众平台呢？发点新闻趣闻，做点宣传互动什么的，我觉得可以有哦！

我们有考虑过这件事情，所以就有了上面的二维码。从这一期开始各位就可以搜索添加UCG的微信公众平台，小编们将为大家带来最新的游戏资讯和周边趣闻。虽然一开始内容可能较少，但在以后我们会不断扩充完善的，敬请期待。欢迎大家关注我们的微信，并向我们提出宝贵的建议和意见。

http://www.opoosoft.com

Email 风语者：你们那个小编形象与黑影货不对板啊！秋沙雨的黑影明明是个文艺范，肿么变成了手拿大叉脚踩青蛙的女汉子？！于是我想起了夏天时那些拿着大叉子抓青蛙的女农民伯伯，秋沙雨你看到与你同页的哪尼指着你的青蛙已经笑成什么样子了吗？

欧塔欧塔表示它才不是青蛙！人家明明是“《传说》系列”最萌的蝌蚪！

有区别吗？长大之后还不是变成会吐泡泡的青蛙。

就没人对“女汉子”这个词……

文艺是什么？能吃吗？居然不能吃？不能吃的话要来何用，吃我一记库鲁塞尼克之枪！

秋沙雨已经在女汉子的道路上越走越远了。

八老师你也……

没资格说秋沙雨……

Email 小七：如今次世代主机已经发售，相信各大一线游戏厂商很快便会着手设计次世代限定版主机。我没有订购限定版主机的经验，觉得不论是托人代购还是在游戏机店付定金购买都不能保证主机质量，不知小编有什么心得可以分享一下？

对于国内来说，由于没有行货，因此也就没有了保修。加上这两台主机目前都有一定的不良品率，所以就像您所说的，不论是托人代购还是在游戏店付定金购买，都很难保证机器100%不出问题。但相对而言，建议还是在附近的游戏店购买比较稳妥，毕竟您可以先试试机器。但是一旦托人代购的话，不仅欠下了人情，出了问题也不好处理。当然，如果您有条件的话到香港购买也是不错的选择哦。

我的PS4就是在香港拜托朋友定的！

土豪，求蹭！

Email 竖子阿曦：有个《口袋妖怪 X·Y》的问题想请教一下八老师，下屏的好感度到五个心后是不是会下降的？忙了几天没玩，今天开机发现竟然下降了，要每天都喂食小蛋糕吗？其他达人也可以啊！

你不要被八老师的萝莉装欺骗了啊！她其实从来没有玩过《口袋妖怪》。

八老师有SD娃娃就够了。

你们是想映射我没有童年吗？（关门放红茶）

我至今仍未想明白《口袋妖怪》这么复杂的游戏怎么可以交给小朋友玩呢——咳咳，这位读者你好，我想你对这只口袋妖怪的爱还不够，或者是……那几天你真的太忙了。据研究表明，无论在下屏怎么玩弄你的口袋妖怪，爱心都是不会下降或消失的，至少目前为止还没有发现特例。而且，爱心满了之后会显示“你跟某某口袋妖怪永远都是朋友了哦！”如果还会下降的话，那也太伤小朋友的心了。就像某魔法少女小○剧场版那样，爱到尽头还要黑，看完之后整个人都不好了……

为什么最后还要作死剧透我？！

编辑部游戏风向标



我说手滑有人信么？

——宇宙人为自己的《噬神者2》绅士截图辩解道。

这封面图一看就知道跟春哥有关，萌大奶！

——众编对本期杂志封面《闪电归来 最终幻想XⅢ》的抉择。

刚才是怎么死的？！！

——《杀戮地带 暗影坠落》中攀绳索移动时人物突然“撞墙死”，众编不禁嘶吼。

Fire Volley！

——众编看到《崛起 罗马之子》疑似语音命令的图标时的反应。

Email snake874：作为一名资深的萝卜控，我表示今年新出的《高达BF》真的弱爆了！别的都好说，我只担心一个问题：这部作品怎么才能融进以后的高达游戏里？难道要主人公操作18厘米的高达去和18米的高达战斗吗！（F91泪流满面：“我终于不是最矮的了。”囧）

身高不是问题，性能才是最重要的。

目前正在发售中的PS3/PSV游戏《高达破坏者》能够解释你的疑惑，而且必须要买有特典的，否则就拿不到Build Strike的下载码。

你居然对“弱爆了”这三个字没反应吗？

众口难调嘛……身为高达BF忠实观众的在下表示这年头这么良心的萝卜动画实属难得，喜欢历代高达的读者千万别错过！

Email Gascloud：334期的封面实在是太吸引人了！诱人的不是海盗刺客或是那堆大作攻略，而是那个特别企划上的单身宅男拯救计划啊！虽然到手的时候光棍节已经过了，但是打开一看，为何11天有10天都是在讲单身汉该干什么和什么知名王老五……况且克劳德真的不是钻石王老五啊！他还是有带法的嘛。顶多就是因为爱丽丝的死而恐婚了吧？！最后看了一下第11天的绝地反击，我滴个神！十条里有五条的前提是英俊潇洒成熟稳重，有两条前提是天灾人祸，剩下三条的后宫也是不成功便成路人或罪人或死人。此刻我只想说臣妾做不到啊！还有旁边的情侣图片真的不是故意用来晃瞎我等魔法师的氪金狗眼的么？总之看完真是不会爱了……

你要淡定。只要有五官，那么妹子也会有的。

魔法师？来，搓个火球瞅瞅~

其实无论男性女性，都要注意自己的形象，就算不是英俊潇洒，起码也要风度翩翩。不然，哪怕有拯救计划，自己不行动，那最终也仅仅只会是一句空话。

火球搓好了吧——就是这个人！

Email zk：看了UCG，我才知道是“绅士”就要玩《闪乱神乐》一类的游戏。不过说来惭愧，我一直在看游戏，而真正玩过的游戏却很少，不像小编们那样“身经百战”。我只知道《战神》好玩，《机战OG》不喜欢玩，《怪物猎人》和《讨鬼传》没耐心玩，《极品飞车》一直开得很烂，RPG更是不可能玩。对了，小编们不如说说你们是怎么同时玩那么多游戏的吧！

朋友你有听说过左右开弓双手互博吗，身经百战的小编们早就练满级了。

双开《闪乱神乐》什么的，小菜一碟。

玩过的游戏很少，这不是应该庆幸才对吗？至少那样过得比较现充，像我最近就——

那谁谁的火球，可以再搓一个！

http://www.opoosoft.com

Email zwb：现在光盘的视频可以提早在网上看，B站上还能和一些志同道合的骚年一起评论，看的时候也多了几分乐趣，好想点赞。不知道各位小编会不会在上面发弹幕呢？我很好奇！

我们不爱发弹幕。

我们爱偷看弹幕。

还有点击数。

Email 放开那只皮卡丘：最近在玩《超凡 双生》和《GTA V》。其实我觉得像超凡双生这样纯 QTE 的，如果能增加个主角血条和特技，可玩性可能会更高。而《GTA V》虽然深受好评，但是动不动就要开车，这让像我这样开车能让车子卡在房子和房子中间的人情何以堪！

我仔细想了想，一个纯 QTE 游戏加入血条和特技是怎么样的，最后我发现，那不就成了音乐游戏了？

太黑了！现在音乐游戏哪里还搞血条这种东西，而且特技是神马！

不是啊，其实饭老板说的有理，如果按 QTE 错太多扣光生命值就只能重来，这不就是音乐游戏的设定吗？

现在也流行在歌曲开始之前开启各种道具项目来降低或提高弹歌的难度，又或是拿到更高的连击得分，也算是特技吧。

……原版那样子就够我受的了，改成音乐游戏谁还玩啊！

对于《GTA V》的抱怨，我必须很负责地提醒一句——你不懂开车可以打车啊亲！

Email zero：好久没看送的碟了，今天连看了两期，发现多了女声。嘿嘿，是八重樱！（我一直不懂大家为什么叫她老师，明明就一小姑娘嘛！）还有，为什么在东京游记做主持时的声音和新作前线的配音差距那么大呢？后者更像是日本女生的声音。

你自己都说了，八老师会变声音嘛，多声道的八老师，怎能不尊称老师？！

其实那是黑科技修改的声音啊！

是的，我们的非编室正在调试这种新科技，以后视频中就可以一人饰多角了，省事儿多棒。

楼上均为转发数过 500 的谣言，其实新作前线中配音的是另外一位女生。

Email Lolling_Chris：我有一个想法是 UCG 能否制作类似游戏业界新闻这样的视频小节目，用以弥补杂志的时效性不足的问题。当然，初期不需要做得太专业和频繁，差不多 4 天一次，或者一周一次，概括业内发生的大事和重大游戏资讯即可。

目前 UCG 视频组才刚刚成立，一些计划正在陆续实施。比如最近制作的次世代主机视频评测，便是十分有益的尝试，在时效性上有了一定的突破。而光盘中的原创内容比例也有明显的提高。你提到的那一类网络视频节目也在我们的考虑范围之内，但还没有最终确定方案，还请耐心等待。

Email GUMIKU：我是从 200 多期才开始看 UCG 的，当时从一个同学手里看到这本杂志，拿来翻了翻，因为平时不怎么上一些游戏论坛网站，于是立马就被这本杂志吸引了。看着前线狙击里琳琅满目的新游戏，才知道有这么多我还不曾知道的游戏，平时 PSP 和 Xbox 360 上的游戏也都是让别人去帮我下载的，自己喜欢的却不多。可是自从看了这书以后，就知道什么游戏才是合我胃口的了。我在前段时间买了 PS3，才发现关于各个主机价格动向的那个栏目没有了，而且去翻了最近的几期都没有找到，请问小编难道是取消了吗？

很高兴你能喜欢我们的杂志，我们也会继续改善杂志的栏目，因为实用性是我们非常看重的原则。至于你提到的栏目，由于临近新主机发售，最近的游戏大作也很多，考虑到杂志篇幅有限和制作重点，我们把这个栏目暂时搁置了。另外还有一个小插曲——因为栏目的撰稿人结婚了，刚好也可以让他享受一下生活嘛。但是现在次世代主机已经发售，市场格局也会相应变动，所以之后我们还是会继续制作该栏目的，请放心。

Email 额滴神：PS4 的视频里，八老师的解说让我感觉略脱力啊，总有种睡眠不足随时要倒下的感觉。另外手也需要好好保养了，看着心疼啊。

近来贵体欠安，得此关心实乃欣慰。

娘娘您言重了。

上面穿越太远了，我在这里说明一下吧，在录制本次主机评测视频的时候时间已经不早了，但是为了能最快地将这些情报送到读者的面前，我们宁可加班加点也不敢懈怠，所以八老师的喉咙也许多少有点吃不消，感谢读者的关心。

Email W：最近玩《噬神者 2》，真的不错啊，而且在学校有基友联机真幸福，还是成就神作哦……编辑部应该也有不少猎人党转职了吧？可以说说各位喜欢的角色吗？（我要抱 Enira 摸 Ciel 舔 Alisa）

你要干嘛，Enira 是我的！

那我要 Ciel 好了。

这帮绅士没救了，啧啧。剩下的 Alisa 我要了。



Email 脱线小帮手：秋沙雨老师的形象似乎似曾相识啊，好像那谁……那谁来着？对了！这形象跟宇宙人好有夫妻相啊！哈哈哈！

果然正如我预料的一样，该来的还是来了……

早就该看到的未来，为什么你就是不懂？（摊手）

英姿飒爽，万草丛中过，不沾一滴露，哼唧。

Email 吃吃吃：小编们会加班吗？要是加班到很晚，你们会怎么解决你们的宵夜问题呢？我很感兴趣！

吃吃吃……

可见楼上现在对“吃”充满了怨念。宵夜那当然是出去买吃的了。

集结众多饥饿的小伙伴，外出觅食。

吃货型、天真型、野兽抽象派，我真的没有黑你们。

Email hold off：334 期的读编往来封面图是澳门的大三巴牌坊，土豪小编们难道去澳门旅游了？

对的，当时还顺带留下了不少黑历史。

一路“噬神者”过去，抬头一看全是人，天啊！

各路景点摸索，除了大三巴牌坊，刚好还赶上了美食节，一饱口福。

我们不是土豪，只是去围观土豪。

http://www.opoosoft.com



Email 小蔡：印象中八重妹妹是一个有着大叔心的萝莉控萝(yu)莉(jie)，岂料在334期中意外得知她超级喜欢《这个杀手不太冷》，据我所知那片好像充满了浓浓的父爱啊。为了解开心中的疑惑，我弄来了近半小时的完全版一看……原来如此原来如此，公映版中剪掉的部分，有不少爱好此片的人都认为无聊且多余，说剪得好，但是我认为这剪掉的半小时才是此片想要表现的核心思想内容啊！同时我也理解了这些内容为什么无法通过美国的电影审查，并且对八重妹妹这种大叔心萝莉控的扭曲性格有了更加清晰的认识。只可惜限于先天条件，八重妹妹在这条不归路上永远无法望贝松大导演之项背。

《这个杀手不太冷》算是我的“萝莉控”启蒙作了，片中那份超越了亲情却又未到爱情的关系简直就是对萝莉与萝莉控之间情感的完美诠释呀！但在现实中，假如我真的是一位胡子拉碴的大叔，还要对小女孩表现出强烈的好感，那么离被警察叔叔请去喝茶也就不远了。所以我觉得我现在的状态就蛮好的，因为可以把邪恶的目的完美隐藏在女性外表之下……

Email 喝奶昔の猫：我直接在微博上看到优酷的视频，这种形式非常好，既缓解了杂志制作期间读者的饥渴，也让杂志更加立体地融入到读者的生活中，弥补了杂志周期长的缺点。但是我看到这次PS4视频里的八老师是通宵录制视频的，这让我十分担心。比起时效性，小编们的身体还是应该排在第一位的，千万不要累坏了呀！

这种视频形式UCG刚刚开始尝试，从目前的反馈来看，效果还是蛮不错的。当然，在我们的光盘中也会有独家的内容，大家完全不用担心会看不到新鲜东西。考虑到在线视频的时效性，有时候难免需要加班熬夜一下下，好在转天都可以休息半天，只要能及时为大家提供好的内容，再苦再累又有什么关系呢？^_^

所以你们要用力点击啊！

还要记得多发点弹幕。

转发点赞什么的不用我说你们也懂的。

差点忘了，你们不要吐槽八老师的手啦，害她连自己出镜的视频都不敢看了……

有读者弹幕说音游大触手哪尼同学的手纤细美丽粉嫩粉嫩的，要不下次让他来做视频？

不是说要女装饭老板吗？

（瀑布汗）

Email OVION 凛澜：《噬神者2》的特典简直坑爹啊！当初为了百万亚瑟王和噬神者的试玩转了日服，结果这次的港版特典在日服没法用，感觉自己好像亏了什么……不知道日后的DLC会不会也有区域差别？

其实港服的特典码绝大部分都没办法在日服上用的，所以如果使用日服而又想使用附送特典码的话，游戏还是买日版吧。

不同区域的DLC确实有一定差别，一般是日服的更全，但现在港服跟进的速度也很快了。个人觉得无需过分纠结。

在购入游戏之前，应该先确认游戏版本，以后购买游戏，记得选与自己服务器相同的，以免发生掰卡惨剧……（咔啪）

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

八重直樱

《怪物猎人4》里有着一个有趣的设定，就是玩家可以在线下集会所遇到见过的好友化身的NPC，还可以委托他们进行狩猎任务，不过狩猎内容完全是随机的。某日，稀饭进线下集会所，想玩玩下位配信任务，却发现八老师的人物化作了NPC在大厅里等着接委托，而且人物动作很有趣，时不时就会对着地面沮丧地猛跺脚。好奇之下，稀饭点开对话，发现内容大意是八老师的角色被某个怪物给打得三猫，现在如果稀饭愿意委托她，她就会去百倍奉还！到底是什么怪物如此强大，竟然能让八老师三猫？原本稀饭猜测是黄速龙，结果一打开任务当场喷了，因为八老师的复仇对象——是一只杀伤力约等于0的下位铃鹿……

为了贯彻她复仇的信念，稀饭“体贴”地没有为八老师招募队友，就委托她一人进行“复仇”，考虑到期待度只有C，稀饭已经隐隐猜到结果了。果然，等打完配信任务，稀饭不出意料地看到八老师的角色沮丧地跪倒在集会所地上，嘴角禁不住弯出了一个满意的奸笑~





http://www.opoosoft.com

Email nxwangyiwen：话说一直很想在明年高考完后慢慢地成为类似自由撰稿人之类的物种……结果看了《游戏·人》上面的文章（《一个游戏编辑的自我修养》）后，就突然觉得前途一片黑暗啊！不知各位小编都是怎样坚定地走上编辑这条路的？

不知不觉就上船了。

一个字，爱！

在较早的时候，我也有过类似这样的担忧，但是实际上工作之后，就忘了……

初心者：每个当上游戏编辑的人自然有他自己的经历，但不管怎样，我想最重要的不是选择了什么，而是如何为自己的选择负责。都说“行行出状元”，却容易忽略其中的拼搏，一旦入行可能就会只看到黑暗的一面，而那篇文章里也提到了这一点。这位读者既然有当撰稿人的想法，那么不妨着手写一下游戏相关的文章拿去投稿，只要付出，总会有回报。

一刀有话说 Vol.87（特别版）

2012~2013年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。而具体评选方面，除了UCG编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。



奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

具体到12月份，奖品设置如下：

优胜奖（1名）： Rainbow 3数位板（价值799元）

参与奖（8名）： 精美ACG周边书籍（价值30元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

Email killer：奇怪了！为啥11B最后的《新作发售表》里没有PSP的游戏呢？难道PSP真的被大家抛弃了吗？我把PSP带到学校，一个同学有3DS LL，然后我们互换着玩。结果我还给他机器之后，他还霸着我的PSP。他说游戏多，又好玩。你们看，对许多同学来说，PSP也一直是个传奇呀！他们听说过，梦想过，可是没玩过。真心希望PSP的新游戏再多点儿，那样我们就可以继续玩下去了。

感谢这位读者的意见。“新作发售表”是我在负责的，我很明白包括您在内很多玩家的心情。诚然，类似PSP等上世代主机给我们带来了很多的欢乐，但是时代在向前发展，作为后续机的PSV也已经成熟，针对PSP开发的新作也已寥寥无几了。因此新作发售表只好忍痛去掉了PSP平台的游戏介绍。PSP已经很好地完成了它的任务，如果您希望玩到更多的游戏，还请支持新一代的主机。

Email 暗恋中の大白：我看了B站的UCG视频，只不过没有账号不能去飞弹幕，真是残念。注册的问题还真不是一般人能回答出来的，要不饭老板教教我们吧，移动的女性大百科全书大人！还有我想打听一下，像是“小伙伴都因为我的游戏技术和他们相差太远而不和我组团”，这种悲催的事情在编辑部会发生么？（是“我比小伙伴技术好”，八老师您就不用凑热闹了。）

所言甚是！一般人答不了的问题对于饭老板毫无难度！

例如某某女性角色的胸围尺寸！

例如某某女性角色的小裤裤颜色！

乱黑，有的作品里这些数据根本就没有，别人问我我还能现编一个不成。

你可以用自己的丰富经验估算啊！

11区漫画家连画个女孩子硬说是男的都干得出来。我看得出来别人还不肯认呢！

嗯哼，糟糕的对话还是到此为止吧，我只是不能无视最后一句话，为什么我就必须是技术比较差的那个！

因为你就是嘛，没关系啦，我们都还是会忍着三猫陪你玩的。

都给我滚粗啦！（猫爪拳Combo×3）

Email medes：次世代家用主机就要到来了，两台都入手的话，估计要跟老婆闹家庭矛盾的。所以我现在纠结着到底是要微软还是要索尼……等等，关于次世代主机的选择，要不还是交给我的次世代来负责吧，哈哈！

初心者：小次世代的眼神好认真，可是看上去又是一副不屑的表情，到底他是要选左边还是右边，真是让人疑惑……

不要想了，两台一起上。

快教他这句英语：“Xbox On！”

应该不要让小孩子接近才对，等下被开关感应到，意外关机就不好了。（笑）

难道没有人发现照片里的手柄是本世代的吗？

而且还没有WiiU。

嘘——





http://www.opoosoft.com

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！



怪物猎人4
完全狩猎攻略本 10本

本期问题

回答以下问题即可参加抽奖！

一、你对本期杂志的 PS4、Xbox One 报道感觉如何。

二、你是否有去土豆网等视频网站观看 UCG 制作的视频节目？如果有，请务必提一下意见。PS4、Xbox One 首发的系列视频如今已全面上架，请多提意见！

（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 12 月 16 日，平信快递以发件日为准。）

1 **电子邮件：** ucg@ucg.cn
2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏・人

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址:
兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码: 730020
电话: 0931–8674805
Email: gamers@263.net

《游戏・人》第 51 辑、第 52 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元，第 21 辑、第 22 辑、第 23 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 11 辑，定价 32 元 ;第 23 辑、第 24 辑，定价 35 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元 ;第 3 辑，定价 28 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址:
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码: 730000
电话: 0931–8668378
Email: ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、273 ～ 275、287、288、293 ～ 296、302 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 137・138、207、267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、311 期，定价 18 元 / 期。

总第 313、335 期，定价 14 元 / 期。总第 327、334 特刊，定价 19.8 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码: 730020
电话: 0931–4867606
Email: pgking@263.net



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王 SP》：第 96、104 ～ 107、109 ～ 111、113 ～ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元 ;163、165、171、178、183 辑，定价 12 元 ;103、151，定价 14.8 元 ;164、187 辑，定价 16 元。203 ～ 206，定价 18 元。213、214 辑，定价 14 元 ;《口袋玩家》：11、15 ～ 18、28、38、42 ～ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ～ 64 辑，定价 18 元。《3DS 专辑》：Vol.5 ;Vol.6 ; ，定价 35.00 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：Vol.3，定价 25 元 ;Vol.6 ;定价 28 元 ;Vol.14 定价 32 元。《NDS 专辑》：Vol.2，定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元 ;Vol.11、13，定价 18.00 元。《怪物猎人 4》狩猎攻略本 ;定价 45 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址:
兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码: 730010
电话: 0931–8663118
Email: acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元 ;《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元 ;《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元 ;《怪物猎人同人画集》，定价 38 元 ;《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元 ;《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑 ;《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ～ 5，定价 9.8 元 / 辑 ;《模魂志》第 63、67 期，定价 18 元 / 期 ;第 77、79、84 ～ 86 期，定价 22 元 / 期。

http://www.opoosoft.com

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



By 八重樱

目光如炬的次世代手柄侠



时雨

【澳门之行】近期编辑部一行人一起去了澳门游玩，澳门是世界四大赌城之一，不过即使不过去豪赌也有不少的乐趣。我和几位编辑一起跑去大三巴牌坊参观，傍晚去参加了澳门美食节，非常惬意。但可能是长期在办公室工作的原因，有几个人走几步就喊累，实在是弱爆啦！

【地心引力】趁着休息，和稀饭跑去看了场《地心引力》。在技术层面上无可挑剔，以逃离太空为主题，这是其他电影很少涉猎的领域，带给了观赏者一次极具冲击性的视觉体验。但在华丽的外表下，存在着大量的物理Bug和无法回避的薄弱剧情。偏偏我对于这两点特别在意，因此观赏的体验并不佳。个人给65分，画面90分，剧情10分，编剧的物理知识0分。

【森高千里】最近在补FNS歌谣祭的时候，无意中听到了森高千里的歌。最大的亮点就在极具意境的歌词写作和她温柔的嗓音。后来找了她的歌曲精选集《DO THE BEST》来听，虽然大部分的歌曲都是90年代的，和现在流行的JPOP风格有很大区别，但是听上去非常的舒服。强烈推荐《雨》和《渡良濑桥》，这两首也是她的成名歌曲。

【稀饭的狩猎趣事】在无意中看到了稀饭的狩猎趣事，只能说这家伙太黑了！其实是这样，当时女友掉线后觉得很不好意思，就让我和小伙伴们继续打，不用停下等她。至于后来没继续一起联网游戏，是由于她开始了自己的副业，加上不好让伯父伯母觉得我整天拉着她游戏，所以只好忍忍了。

本期个人签名

我们领教了世界是何等凶顽，同时又得知世界也可以变得温存和美好。



纱迦

★两台次世代主机都玩上了，感觉都不错。PS4就是一台纯粹的游戏机，很多PS3时代遗留的问题都得到了解决，单就玩游戏方面而言，目前挑不出什么毛病；Xbox One系统比较复杂，系统本身可以研究的地方很多，Kinect One异常强大，首发游戏个人比较满意。总的来说，两台机器目前都有很多需要更新完善的地方，期待它们日后的表现。

★没了张屠户，就得吃带毛猪？NO！苦等《丧尸围城3》游戏不至，一怒之下入了数字版，20G慢慢下。以前从来没买过PS3的数字版游戏，因此没见过大于10G的游戏下载，看着进度条一点点地移动，有种说不出的感觉。不过比起下载速度来，我现在更担心硬盘容量。至于二手买卖，暂时没考虑。

★这次两台次世代主机推出，真是火了亲自出镜开箱的八老师。不过这短短几分钟的视频，其实花了几十倍的时间去制作。八老师和非编们都是深夜被抓过来工作，然后一直忙到凌晨，真是太辛苦了。大家在看视频的时候记得要多点几个赞哦，至于之后的游戏篇及其他精彩视频内容，肯定还会继续制作，请大家关注！

本期个人签名

想去斯里兰卡！



宇宙人

我平时虽然喜欢听歌，但从来没买过高价的耳机或者专门的播放设备，顶多也就用手机、PSP或者坐在电脑前听听的程度罢了，毕竟我觉得既然有代替品就没必要重复消费，但直到最近入手了NW-F805（小圆限定版）我才理解这种东西没有被"代替品"所取代……比如"降噪"这种黑科技就是不用不知道的，看来以后还得多跟时雨大土豪学学东西。

杂志制作期间两台次世代主机都相继来到编辑部了。虽然平时玩日式游戏居多的我要选的话肯定是PS4，但是XOne的功能也不得不说很厉害，比如声控开机、识别人脸登陆账号等等，这些功能看看就觉得高端洋气。

杂志制作期间公司还组织活动去了趟澳门，虽然没有赌钱，但是手信倒是买了不少。不过比较郁闷的是买回来的牛肉干没留意保质方法是要先开封散热然后放冰箱，就这么原封不动放了几天过期了……当发现问题的时候牛肉上面已经结了一些白色的物体。我想了半天怎样鉴别那些东西是凝结了的脂肪还是霉菌……最后想出来的办法就是撕下一大片放嘴里嚼了然后剩下的塞冰箱。万幸的是当晚什么事都没发生，于是那块牛肉干可以继续吃了。

本期个人签名

兵长说的那句"不到最后就不知道结果。"最近有深刻的体会……



伽蓝

很幸运可以第一时间直面新旧主机世代的更迭，在实际使用后发现PS4和Xbox One在用户体验上两家在很多地方都想到了一起，比如家庭共享功能、下载内容提前游玩、游戏乐趣分享等理念，让人有一种次世代主机趋于大同的感觉。如果要我非要说哪台主机略胜一筹，那么应该是Xbox One了，虽然Xbox One的交互让人感觉有些乱，但极为强大的Kinect One语音操控完全免除了寻找应用入口的麻烦，虽然目前还不支持中文语音指令，对英语的发音也有一定的要求，但反正试过的人都醉了！

终于见识到传说中的提前下载游戏提前游玩功能，估计这种功能是以一个个有如视频缓冲节点的形式运行，以《丧尸围城3》为例，当玩家跑着跑着，突然会有一堵无形的墙挡在空空如也的过道上，并提示下载内容不完整，请等待游戏下载更多内容。虽然看上去好像有点鸡肋，但要知道次世代游戏的容量基本上都在30到40G左右，以目前国内的网络带宽普遍水平，要是没有这个功能，要想玩上游戏恐怕都要好几个昼夜。

Xbox One的免费下载游戏《Xbox健身》真是好到没话说，相当于在家不花钱就能请到私人专业健身教练，只要Kinect One的位置放得恰当，六七平米的地方都足够游玩，而且动作捕捉还精准无比，就是玩起来耻度太高，所以我一般都是下班了悄悄地拉好窗帘，躲在一角自个high起来……

本期个人签名

剪片是个让人满足的活儿。

http://www.opoosoft.com

★看到贴吧有读者感慨："最近来了好多新编辑！"而刚好自己也是其中的一员，不由得深感"亚历山大"。虽然自以为对游戏编辑的工作心中有数，但实际上还是远比自己想象中的要严肃"本格"得多。在这里顺便推荐一下第52期《游戏·人》的文章《一个游戏编辑的自我修养》，不仅是游戏编辑，对于初入职场的人来说都颇有启发作用。不管怎样，进入了网络时代的今天，全靠众多的读者依然在坚持、在支持，杂志才可能延续下去。从旧读者转职到新小编，我想首先应该向读者们道一声感谢。

★最近不知不觉地就在《口袋妖怪X·Y》中投入了将近150小时的人生。这一作的人设立绘真是太棒了，这一作的人设立绘真是太棒了！（很重要所以要说两遍），不过这150小时里面，其实有不少是被某些沿袭下来的设计耗掉的。比方说很多时候要等待提示音效，或者漫长的动画播完才能进行下一步操作，加上读取速度，中间空白的时间就很多了。尽管国外评测不约而同地大赞游戏节奏加快了许多，但是个人感觉还是不够干脆。在强调用户体验的今天，包括这款作品在内，大多数的游戏设计都需要重新思考了。就像某天跟朋友聊天的时候，他说现在已经厌烦了要跑来跑去的游戏，没耐心玩，然后说："怪不得一键点到底的手游会这么赚钱。"

回到游戏素质，本作口袋妖怪的立体化确实超乎了我的预料。建模很精致，也很耐看，每一只的动作不算多，但是非常生动有个性。只不过，这样的建模精度在3DS上实在是有点勉强，看看3V3对战时的幻灯片特效就知道了。老任自家的游戏都被机能拖后腿真是让人情何以堪……

★《圣骑战史》联网国战关闭了，作为民间汉化成员，真心希望能有续作。话说香草社破天荒地给《胧村正》做了DLC，美术品质一如既往地高水准，回头再玩本篇，发现DLC的动画明显进步了。这次的角色动画师果然很爱猫。（笑）

★身为追《磨利！》都追完的"京蜜"，我每周就靠十月新番《境界的彼方》回满HP。原来京阿尼很有做"爱抖露"番的潜质，对了，京阿尼就是来卖萌的，你们不要吐槽剧情了！

初心者

本期个人签名

在ＸＹ里用的昵称是エイキュ，结果小伙伴们都亲切地喊我："エイっち！"

●这一期真是够刺激的，一个星期来一台次世代新主机，虽说是七八年才一个轮回，但对于游戏工作者来说也有种幸福来得太快的感觉。

●就一台PS4，大伙又要研究硬件系统，又要进行游戏体验，实在有点儿分不匀，我只能是见缝插针地玩儿一下。十天下来的成果是PS4版的《花》拿下奖杯100%，《光电战机》成为PS4首个白金，《KNACK》通了HARD，已经很满足了。

●首发其实挺伤不起的，主要是你明明知道标准价格，但要想早享受就得花1.5倍甚至2倍的价钱。我真有高价买台美版PS4的冲动，不过想想忍一忍下个月就有港版PS4，也就理所当然地缩了，呵呵！

●和家里商量了一下，今年过年我就不回去了，改把儿子接过来过寒假，十分期待！

胜负师

本期个人签名

我这是在玩养成游戏吧？

★《LRFF13》的最终BOSS战由于一开始技能配置错误导致第四形态一直没法让它跪，最后愤怒地读档重打之后花费11分钟就搞定了最终战，其中的大部分时间都是花费在让BOSS第四形态倒地的这一反复劳动里。不剧透最终结局，我在这里只想说……本作的女主角是霍普，从各种意义上来说，结局各种成双成对，还有就是刚进入莫古利村的那段剧情好萌！

★Next Tales Of！刷新官网一看到这个的时候整个人都在办公室里发出了兴奋的尖叫，导致当天连午餐都忘记去吃了，去年公开Next Tales Of倒计时网站的时候整个人也是处于紧张得吃不下饭的状态。有消息说是《薄暮传说》的相关作，如果NBGI要这么弄的话我也没话说，不过根据历代作品的续作里关于前作角色的待遇：《TOPX》的某支线里提及全员的死亡，《TOS–R》里罗伊德被背黑锅，《TOD2》里斯坦被杀，《TOX2》尤里乌斯结局里前作组包括前最终BOSS在内都被杀死扔大海……《薄暮传说》如果真要出续作的话就事先为前作主角尤利烧根香吧。

秋沙雨

本期个人签名

哪怕被限定版砸死也要去舔裘里乌斯队长！

《怪物猎人4》玩到现在，终于也到了除了打打配信任务和帮别人冲解禁以外没什么动力的阶段，不过因为这次有联网功能，所以和一群猎友们倒是玩得不亦乐乎，期间也发生了不少趣事，这里摘录三条。

【狩猎趣事1】"商店售卖物品的数量是有限的吗？"八老师突然问出这么一个神奇的问题，而众所周知，MH的商店是没有商品数量限制这种设定的，众人一细问，顿时哄堂大笑，原来是八老师不知道可以直接在商店买东西送到箱里，每次都只是买满身上携带的上限就以为商品卖光了。我还阴笑着说要把这事情告诉吐槽帝纱迦，但转念一想，不能打击八老师的积极性，遂闭口不谈。没想到第二天早晨，纱迦正想找八老师聊天时，她就突然大喊"人家就是新手嘛，不懂就是不懂啊！"，为了不让纱迦摸不着头脑，我只好给他补充一点"背景知识"，于是八老师的糗事又不幸曝光，真是我本将心照明月，奈何碰上猪队友啊~~

【狩猎趣事2】这回MH4新增了一只邮差喵星人，每次我打完任务就会看到它打了鸡血一样把信件一通乱甩，对话后却发现邮箱什么新内容都没有，久而久之我就懒得鸟它了。没多久就发现它也不甩信件了，就垂头丧气地坐在地上，还以为是它终于甩累了。但没过多久，等我完成好几次任务再去看它，才发现它已经被背上的邮包给整个压倒在地上，搞半天之前坐在地上是因为邮包太重，已经浪不起来了。于是为了避免它再次碰上这种，我最近只要进入城镇就先跟它聊聊天，偶然它还会给我一张食事卷，所以虽然有点烦，倒也不算亏。

【狩猎趣事3】时雨在去TGS时还特意买了台3DS让女朋友和他一起联机，平常基本是脱离群众和女友二人世界，但有时候敌人太凶残，他又要防止女友三猫又要努力杀怪实在扛不住，也会来抱抱大腿。悲催的是，他的女友大人网络有点问题，时不时会掉线，按照游戏机制，她没法重新进任务，我们只能选择继续打完，或是退出任务重开。原本料想这种时候时雨都会自动退出去陪女友大人，没想到他却豪气万丈地大喊："没关系，继续战！"，当时他女友大人貌似很贤惠地没说什么，但那晚之后，时雨就再也没有找过我们联机了，各位读者，你们懂的，记得引以为戒啊~~

稀饭

NOWPLAYING

去完澳门脚酸腿痛，没想到按摩完后更痛，哭了！

◆由于来到编辑工作，让我能够在第一时间体验到两台次时代的新主机。具体的评测在杂志及视频中都非常详细，我便说说两台主机系统给我的感受吧。Xbox One的系统繁杂笨重一如Win8，加上蛋疼的Metro，给人的感觉就是一台功能繁多的PC，强大但体验逊色，而PS4的系统则轻巧灵动且更专注游戏。不过Xbox Live的体验一如既往的给力，Kinect One强大更不必多言，所以这么多年了，微软依然还是强大功能的缔造者，但交互体验上总是有很大的欠缺。

◆《噬神者2》不支持线上联机简直令人发指，不过幸好能够通过PS3的Adhoc Party进行联机并且体验还不错，某日和11区的玩家共斗了几把，由于懒得换输入法便直接打英语进行交流，对方十分友好的回应并表示自己英语水平不高。于是两个人用贫瘠的非母语叽里呱啦交流了一个晚上，看着屏幕上各种无视语法规则的单词组合，倒也颇为有趣。

哪尼

本期个人签名

《未来计划2》给了我打开3DS的理由

★第一时间摸到了PS4和Xbox One，对这两台次世代新主机都比较满意。索尼和微软其实是在向着两个不同的方向发展，PS4纯粹就是为了游戏而生，取消了许多附加娱乐功能，连造型都有向PS2致敬的意味；Xbox One则是被打造成了家庭多媒体娱乐终端，游戏只是其中的一部分。让我情不自禁地感叹：活在当下真好！

☆《女神异闻录5》终于公布了，《死魂曲》和"《传说》系列"也有了新动作，每当这个时候我都会问一句："《零》系列啥时候也有新作？"旁人听到总是轻轻拍拍我的肩膀，无奈地回答："饿了吧？我给你煮碗面。"

★听闻Linked Horizon要上今年的红白歌会，并且还会有100余人伴舞，八成就是唱《红莲的弓矢》，身为Laurant的我居然完全欣喜不起来，而且超级担心。希望不要当天在微博上被各种吐槽占满才好啊陛下！

八重樱

本期个人签名

裤脱看这

http://www.opoosoft.com

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.10.28-2014.3.30
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

虽然接近年关，但是翻翻发售表，相信您依然能找到不少期待的游戏吧。而在本期，两台次世代主机都已经抵达了编辑部，流畅的系统和高质量的游戏体验都给编辑们留下了深刻的印象，不知道玩家们是否拿定主意购买了呢？由于这两台主机发售不久，许多游戏都还没公布，相信过一段时间后，针对这两台主机的游戏会越来越多。当然，暂时囊中羞涩的玩家也可以多关注杂志的 2013 游戏大赏，说不定大奖就属于您！

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 12 月					
18 日	杀戮地带 暗影坠落	Killzone: Shadow Fall	SCE	主视角射击	中文版
18 日	Knack	Knack	SCE	动作	中文版
18 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	中文版
18 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	中文版
2014 年 2 月					
22 日	出击飞龙	ストライダ－飞龙	Capcom	动作	日版
22 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新!	SEGA	动作冒险	日版
22 日	驾驶俱乐部	DriveClub	SCE	竞速	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
1 日	神鬼寓言 周年纪念版	Fable Anniversary	Microsoft	动作角色扮演	美版
18 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
2014 年 3 月					
4 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
11 日	黑暗之魂 Ⅱ	Dark Souls Ⅱ	NBGI	动作角色扮演	美版
11 日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
28 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	中文版
28 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	真・三国无双 7 猛将传	真・三国无双 7 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	超级机器人大战 OG 无限战斗	スーパーロボット大战 OG INFINITE BATTLE	NBGI	动作	日版
2013 年 12 月					
5 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
5 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	日版
5 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	中文版
12 日	信长的野望 创造	信长の野望・创造	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグ－ン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
26 日	最终幻想Ⅹ / Ⅹ -2 高清重制版	ファイナルファンタジーⅩ / Ⅹ -2 HD リマスター	Square Enix	角色扮演	日版
2014 年 1 月					
16 日	月极兰子最漫长的一天	SHORT PEACE 月极兰子のいちばん长い日	NBGI	动作	日版
23 日	战国 BASARA4	战国 BASARA4	Capcom	动作	日版
23 日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボ－ル Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
30 日	静籁永恒 送给新生之星的祈祷之诗	アルノサ－ジュ ～生まれいずる星へ祈る诗～	Gust	角色扮演	日版
30 日	机动战士高达 EXTREME VS.FB	机动战士ガンダム EXTREME VS.FULL BOOST	NBGI	动作	日版
2014 年 2 月					
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新!	SEGA	动作冒险	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハ－ツ	5pb.	文字冒险	日版
2014 年 3 月					
4 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
11 日	黑暗之魂 Ⅱ	Dark Souls Ⅱ	NBGI	动作角色扮演	美版
19 日	JUMP 全明星大乱斗 V	J スタ－ズ ビクトリ－バ－サス	NBGI	动作	日版
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 12 月					
11 日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンターフロンティアGビギナーズパッケージ	Capcom	动作	日版
2014 年 2 月					
1 日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作			

http://www.opoosoft.com

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
28 日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日版
28 日	假面骑士 旅行者战记	仮面ライダ－トラベラ－ズ战记	NBGI	动作	日版
28 日	难攻不落三国传 蜀与时光的铜雀	难攻不落三国伝～蜀と時の铜雀～	Klon	策略	日版
2013 年 12 月					
5 日	闪电十一人 GO	イナズマイレブン GO	Level–5	角色扮演	日版
	银河 大爆炸・超新星	ギャラクシ－ビッグバン・ス－パ－ノヴァ			
5 日	机灵粉碎者	ガイストクラッシャ－	Capcom	动作	日版
5 日	勇气原点 完全版	ブレイブリ－デフォルト フォ－ザ・シ－クウェル	Square Enix	角色扮演	日版
5 日	进击的巨人 人类最后之翼	进击の巨人 人类最后の翼	Spike Chunsoft	动作	日版
12 日	智龙迷城 Z	パズドラ Z	GungHo Online	益智	日版
12 日	小镇物语	ホ－ムタウンスト－リ－	Toybox	模拟经营	日版
19 日	我是航空管制员	ぼくは航空管制官	Sonicpowered	模拟经营	日版
	机场英雄 3D 新千岁 With JAL	エアポ－トヒ－ロ－3D 新千岁 with JAL			
19 日	恶魔高校 DXD	ハイスク－ル D×D	角川 Games	文字冒险	日版
26 日	塞尔达传说 众神三角力量 2	ゼルダの伝説 神々のトライフォ－ス 2	Nintendo	动作	日版
2014 年 1 月					
11 日	星之卡比 华丽三重奏	星のカ－ビィ トリプルデラックス	Nintendo	动作	日版
30 日	斗神都市	斗神都市	Imageepoch	角色扮演	日版
2014 年 2 月					
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	勇者斗恶龙 怪兽篇 2	ドラゴンクエストモンスタ－ズ 2	Square Enix	角色扮演	日版
	伊露与卢卡不可思议的钥匙	イルとルカの不思议なふしぎな键			
13 日	魔笛 新世界	マギ 新たなる世界	NBGI	动作角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	海王	动作冒险	2014 年 2 月	牧场物语 通往新天地	模拟经营

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
18 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
2014 年 3 月					
11 日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版

PLAYSTATION VITA

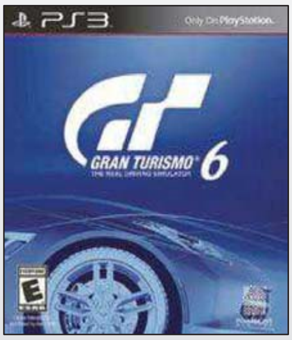
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
28 日	白色相簿 2 幸福的另一侧	WHITE ALBUM2 幸せの向こう侧	Aquaplus	文字冒险	日版
28 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	罪恶少女 邀请函	クリミナルガ－ルズ INVITATION	日本一	角色扮演	日版
2013 年 12 月					
19 日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	文字冒险	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
19 日	剧场版 魔法少女小圆	剧场版 魔法少女まどか★マギカ	NBGI	动作	日版
	战斗五芒星	The Battle Pentagram			
26 日	最终幻想 X / X –2 高清重制版	ファイナルファンタジ－X / X –2 HD リマスタ－	Square Enix	角色扮演	日版
2014 年 1 月					
23 日	歌组 575	うた组み 575	SEGA	音乐	日版
23 日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボ－ル Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
23 日	东京新世录 行动深渊	东京新世录 オペレ－ションアビス	Cyberfront	角色扮演	日版
30 日	魔界战记 4 重生	魔界战记ディスガイア 4 Return	日本一	策略角色扮演	日版
2014 年 2 月					
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハ－ツ	5pb.	文字冒险	日版
2014 年 3 月					
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	JUMP 全明星大乱斗 V	J スタ－ズ ビクトリ－バ－サス	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	终极地带 高清合集	动作	2014 年 3 月	暗魂献祭 DELTA	动作

12.05 GT 赛车 6

PS3 竞速 ■SCE ■无对应周边 推荐度 A



在继承了“《GT 赛车》系列”优秀品质的同时，本作还使用了次时代的技术，让游戏画面进一步提高。在庞大的实车收集的数据支持下，游戏中的物理反馈以及图形处理更贴合实际。作为系列的 15 周年纪念作品，除了加入更多的新车与赛道之外，本作对游戏的操作界面也进行了重新设计，新加入的天气系统与小游戏也增加了游戏的乐趣。

12.05 闪电十一人 GO 银河 大爆炸 / 超新星

3DS 角色扮演 ■Level–5 ■无对应周边 推荐度 B



作为系列的最新作，《闪电十一人 GO》系列”依旧分为两个版本发行，版本之间的差异在于可以战斗的队伍不同，秘传书有所差异以及同伴和主题曲有些不同，玩家可以选择喜欢的购买。故事上讲述了系列主人公松风天马带领的新生闪电日本队，以少年足球世界大赛为目标。但在这时遇见了谜之男子，他要求新生闪电日本队到 18 万 8 千光年的银河参加比赛，而天马一行人就肩负着地球的命运，穿梭在各个星系中征战。

12.05 勇气原点 完全版

3DS 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 推荐度 B



《勇气原点 完全版》的发售平台依旧为 3DS。除了收录有前作的所有剧情之外，本作还收录了在原作里没有讲述的故事，还有以其他非参战角色为主角的小故事等等。战斗的最大倍速从前作的 2 倍增加到 4 倍，同时还追加回合重置机能，在上一回合输入的指令可以在这一回合撤销。同时，本作进行了从大到小的整改，改善点超过 100 处以上，同时还会加入预计在正统续作里搭载的新系统，即使是玩过前作的玩家，想必也能够在本作里找到全新的乐趣。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

http://www.opoosoft.com

PS3

最后生还者

SCE | 动作冒险



顽皮狗精心制作的末日求生大作，感人至深的剧情，对细节的细致描绘带给玩家们心灵上的震撼。杰出的系统和战斗设定保证了游戏的可玩性。

BATTLEFIELD 4

EA | 主视角射击



游戏的单机剧情下，描绘了牵涉三个国家的惊天阴谋，有不少可圈可点的闪光之处。而多人模式保持了系列水准，新加入的战场升级和关卡进化让游戏局面瞬息万变。

分裂细胞 黑名单

Ubisoft | 动作射击



本作依靠电影化的镜头组接手法给玩家们带来了一次畅快淋漓的大片体验，在系统上集系列大成，可收集要素和打法风格的体验足以让玩家消耗大量时间。

战神 超凡

SCE | 动作



作为系列最新作品，本作的故事重回系列的原点，讲述了奎托斯成为战神之前的故事，系列一贯的史诗式表现效果也被很好地延续下来。

潜龙谍影崛起 复仇

Konami | 动作



本作一改系列“战术谍报动作游戏”的风格，摇身一变成为注重爽快斩杀快感的异色动作游戏，利用雷电手上的刀刃斩铁削敌能让系列玩家感受前所未有的体验。

鬼泣DMC

Capcom | 动作



本作由制作了PS3独占游戏《天剑》的制作组Ninja Theory制作，从表现来说可以说让人出乎意料，在风格大变的情况下依然能保持系列一贯的手感，值得推荐。

GT赛车6

SCE | 竞速



作为系列新作，本作除了加入更多的车辆与赛道，还使用了次时代建模技术，新的游戏系统与重新设计的游戏界面也使人眼前一亮，优美的风景更是令人流连忘返。

真·三国无双7 with 猛将传

Koei Tecmo | 动作



《真·三国无双7》的本篇+资料片。资料片增加多名新角色，故事模式新增吕布传，并追加了新模式和新关卡，玩法也有较大进化。

横行霸道V

2K Games | 动作冒险



全球狂销近3000万套的究极大作。游戏打造了一个几可乱真的虚拟世界，从繁华的都市到广阔的原野应有尽有，更有数不清的游戏要素等着你去发掘。

古墓丽影

Square Enix | 动作冒险



系列回归原点之作，讲述了劳拉的初次冒险。和过去相比，本作大幅提高了战斗的内容，削弱了解谜的分量和难度，由此换来的是更高的爽快感和大片级的演出效果。

COD 幽灵

Activision | 主视角射击



一年一作的首席FPS大作，游戏由打造《现代战争》系列”的IW为主开发，聘请名家撰写剧本。全新的战队系统让玩家的代入感更强，灭绝模式也十分给力。

雷曼 传奇

Ubisoft | 平台动作



本作是一款独具一格的横版过关游戏，流畅爽快而且难度颇高，极具挑战性。新增的音乐关卡充分展现了制作组的创意，此外还完整收录了前作《雷曼 起源》的关卡。

闪电归来 最终幻想XⅢ

Square Enix | 角色扮演



作为“《最终幻想XⅢ》系列”的第三作，本作将为这高清RPG系列画上了圆满的句号。战斗系统的改良让人眼前一亮，在RPG类型中实属少有。

超凡 双生

SCE | 动作冒险



这是QuanticDream在PS3的第二部作品，系统沿用自《暴雨》，同时进行了各方面的加强。如同电影般的剧情表现手法以及细腻的面部捕捉都是本作的最大特征。

FIFA 14

EA | 体育



全新的真实球体和物理表现，进化的射门方式，更为精准的操控，更加智能的队友，以及持续积累的革新共同构成了本作过硬的品质，使得《FIFA 14》的地位得以巩固。

NBA 2K14

2K Sports | 体育



本作的图像表现力可谓惊人，就算不是篮球迷也很可能会被吸引住。改进的操作搭配众多新动作，使游戏变得灵活多变。新模式“伟大之路”也带来了新鲜的感觉。

刺客信条Ⅳ 黑旗

Ubisoft | 动作冒险



这款系列新作把玩家带回了海盗的黄金时代，玩家将化身海盗刺客爱德华，连同黑胡子、查尔斯·范恩和班·荷尼戈等大海盗并肩作战，对抗圣殿骑士的强权。

生化奇兵 无限

2K Games | 主视角射击



作为系列的正统续作，本作把故事舞台搬离了销魂城，把玩家带到了高空之上的都市克伦比亚中，扮演私家侦探布克展开一段寻找神秘少女的大冒险。

最终幻想X/X-2 高清重制版

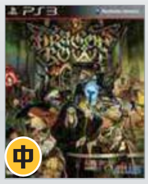
Square Enix | 角色扮演



《最终幻想X/X-2》在整个系列中拥有极高的评价，此次高清化可谓真正意义上的经典重生。游戏中的人物及场景建模都经过重新制作，并且会有繁体中文版推出。

龙之皇冠

Atlus | 动作角色扮演



本作采用的是传统横版过关的形式，融入了RPG游戏必须的装备、升级、分支任务等元素，6种职业由简递深富有挑战，并且支持最多4人联机。

Wii U

雷曼 传奇

Ubisoft | 平台动作



本作针对Wii U的功能加入了对应触控板的操作，在特定的玩家中由一名玩家使用平板控制器，调整机关协助另一位玩家过关，在保证了应有素质同时，关卡设计跟其他平台也有区别。

101勇者

Nintendo | 动作



由知名游戏制作人神谷英树，专门针对Wii U的独特机能倾力打造的动作游戏新作。玩家将扮演一位勇者小队的队长，带领着各有所长的小伙伴们抵抗外星人的入侵，拯救城镇中的市民。

皮克敏3

Nintendo | 策略



与前作相隔近9年才推出的《皮克敏3》并未让玩家失望，游戏依然充满了令人赞叹的想象力和创意设计。在本作中玩家将能同时操作三个皮克敏，让它们去探索和发现世界的各个角落。

Wii Party U

Nintendo | 动作



游戏包含了80多款有趣的小游戏并对应多人模式，非常适合聚会时一起游玩。另外本作还针对GamePad做出了优化，玩家除了可以通过电视进行游戏，亦可以在GamePad上进行对战。

塞尔达传说 风之杖 高清版

Nintendo | 动作角色扮演



作为系列高评价作品《塞尔达传说 风之杖》的高清版，本作活用了Wii U的平板控制器，让玩法有了更多的变化。依靠Wii U的强大机能，游戏的一切都刻画地美轮美奂。

分裂细胞 黑名单

Ubisoft | 动作射击



和其他主机版有所区分，本作在Wii U平台上加入了一些独特的玩法，双屏幕的游戏体验让玩家在游戏中有了更高的便利性，其它方面的表现也保持着高水准。

COD 幽灵

Activision | 主视角射击



系列第2次登陆Wii U平台，拥有更好的表现。战役模式提供了5小时激动人心的大片级体验，丰富的多人模式和自定义内容足够让玩家玩上很久，还有支持本地多人的灭绝和生存模式。

乐高城市 卧底

TT Games | 动作冒险



乐高的题材配上沙箱，就催生了本作这种恶搞向的开放世界游戏，虽然题材是卧底经历，但剧情充满了幽默元素，系统上驾车、开飞机、收集和解谜等元素一个不缺，玩起来让人欲罢不能。

超级马里奥 3D世界

Nintendo | 动作



久违的《超级马里奥》多人游玩动作游戏，最大可支持4人一同游玩。在本作里还追加了不少全新的小道具，让角色们都穿上猫咪的衣服或分身，可玩性让人欲罢不能。

刺客信条Ⅳ 黑旗

Ubisoft | 动作冒险



破解玛雅文明秘密，挑战传奇舰艇，捕猎珍稀白鲸，还有称霸四海，一圆海盗王之梦，本作提供给系列玩家们无法想象的庞大游戏体验，哪怕在完成主线任务后，还有着大量的游戏内容可以体验。



http://www.opoosoft.com

http://www.opoosoft.com

投选票，赢大奖！

中国玩家年度盛事邀您参与其中！

TV GAME大赏

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

一等奖
–3 名 –

次世代主机

PS4
Xbox One

任选一台

二等奖
–6 名 –

主流机种

PS3/X360/Wii U/
PSV/PSV TV
3DS LL/2DS

任选一台

三等奖
–50 名 –

精美游戏周边

北通提供



奖品范例
北通动力堡垒移动电源

三等奖内容
北通 B810 蓝牙耳机
北通动力堡垒移动电源
北通猫头鹰蓝牙音箱

参与奖
–150 名 –

精美礼品一份

大赏选票

[候选游戏提名请见背面]

投票须知

1. 本次评选分为 3DS、PSV、X360、PS3、Wii U 以及最佳原创游戏六个类别，所有游戏均是 2013 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表 2013 年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第 335 期《游戏机实用技术》和总第 215 期《掌机王 SP》阅读候选游戏的介绍。PS3 和 X360 平台作品分设有 20 款和 15 款候选游戏，其他类别则均为 10 款候选游戏。

2. 请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。其中 PS3 和 X360 类别最多选择五项，其他类别最多选择三项，请勿多选。同时您也可以登录 UCG 官方网站 ucg.cn 的投票页面进行投票，并实时查看当前投票情况。

3. 选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为 2014 年 1 月 5 日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2013 TV GAME 大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮编：730000

4.2013 年度“TV GAME 大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单将在总第 340 期《游戏机实用技术》（2014 年 2 月 B）和同期的《掌机王 SP》上公布，届时您还可以通过 UCG 官方网站 ucg.cn 的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

5. 欢迎各位读者朋友为我们的杂志提出宝贵的意见和建议，你们的喜爱是我们的动力，你们的声音是我们的方向。

请务必留下您的正确联系方式，以便中奖后发放奖品：

真实姓名：________ 性别：____ 年龄：____ 邮编：______

详细地址：________________________

电话(手机/座机)：________ 常用Email：________

2013年您最喜爱的游戏是？请和我们分享您的游戏生活感言：

您平均一年会购买几本《游戏机实用技术》或《掌机王SP》？请您在此写出对杂志的改版意见，例如存在的缺点、应增删的内容等。（可另附信纸详细说明）

您拥有哪些主机？每周花费在这些主机上的时间和资金有多少？您目前最喜欢的游戏类型是什么？

以上问题可另附信纸详细说明，也欢迎您发电子邮件对我们提出宝贵意见和建议。
《游戏机实用技术》的Email地址是：ucg@ucg.cn
《掌机王SP》的Email地址是：pgking@263.net

http://www.opoosoft.com

TV GAME大赏

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

候选游戏名单

提名游戏排名不分先后，请在框内打勾选择。

Playstation3

可选0至5款游戏

☐最后生还者
☐战神 超凡
☐超凡 双生
☐ GT 赛车 6
☐最终幻想Ⅹ / Ⅹ –2 高清重制版
☐龙之皇冠
☐真・三国无双 7 With 猛将传
☐闪电归来 最终幻想ⅩⅢ
☐刺客信条Ⅳ 黑旗
☐分裂细胞 黑名单
☐潜龙谍影崛起 复仇
☐鬼泣 DMC
☐生化奇兵 无限
☐横行霸道Ⅴ
☐古墓丽影
☐ BATTLEFIELD 4
☐ COD 幽灵
☐ FIFA 14
☐ NBA 2K14
☐雷曼 传奇

Xbox 360

可选0至5款游戏

☐战争机器 审判日
☐黑暗
☐闪电归来 最终幻想ⅩⅢ
☐刺客信条Ⅳ 黑旗
☐分裂细胞 黑名单
☐潜龙谍影崛起 复仇
☐鬼泣 DMC
☐生化奇兵 无限
☐横行霸道Ⅴ
☐古墓丽影
☐ BATTLEFIELD 4
☐ COD 幽灵
☐ FIFA 14
☐ NBA 2K14
☐雷曼 传奇

Wii U

可选0至3款游戏

☐超级马里奥 3D 世界
☐皮克敏 3
☐ 101 勇者
☐塞尔达传说 风之杖 高清版
☐刺客信条Ⅳ 黑旗
☐ Wii Party U
☐ COD 幽灵
☐雷曼 传奇
☐乐高城市 卧底
☐分裂细胞 黑名单

PlayStation Vita

可选0至3款游戏

☐噬神者 2
☐讨鬼传
☐暗魂献祭
☐胧村正
☐龙之皇冠
☐最终幻想Ⅹ / Ⅹ –2 高清重制版
☐真・三国无双 7 With 猛将传
☐杀戮地带 雇佣兵
☐狡狐大冒险 时空神偷
☐撕纸小邮差

Nintendo 3DS

可选0至3款游戏

☐怪物猎人 4
☐口袋妖怪 X・Y
☐路易的鬼屋冒险 2
☐塞尔达传说 众神的三角力量 2
☐真・女神转生Ⅳ
☐重装机兵 4 月光的歌姬
☐马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险
☐勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士
☐逆转裁判 5
☐超级大金刚 回归 3D

最佳原创游戏

可选0至3款游戏

☐最后生还者（PS3）
☐木偶历险记（PS3）
☐龙之皇冠（PS3/PSV）
☐超凡 双生（PS3）
☐黑暗（X360）
☐撕纸小邮差（PSV）
☐记忆猎人（PS3/X360）
☐ 101 勇者（Wii U）
☐讨鬼传（PSV）
☐暗魂献祭（PSV）

注：本次活动的解释权归主办方所有，本选票复印无效。

主办媒体：游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN 合作媒体：网易游戏

http://www.opoosoft.com



http://www.opoosoft.com



http://www.opoosoft.com

投选票，赢大奖！

中国玩家年度盛事邀您参与其中！

TV GAME大赏

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

海日生残夜，江春入旧年。TV GAME 游戏大赏马上就要迎来七周年生日，在众多玩家和读者的关注与支持下，这项活动继续如火如荼地开展着。回顾今年，众多优秀大作和次世代主机的发售让游戏界变得异彩纷呈，我们诚邀各位玩家们参与其中，为自己心仪的游戏投上一票，也会继续为玩家们奉上丰厚的活动礼品回报各位玩家的支持。

沿袭以往，本次评选分为“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两大部分，只要按照我们所公布的活动流程和参与方式进行投票，就可以保证选票的有效性，并得到赢取大奖的机会。投票结果与中奖资格和得奖几率无关，玩家可以尽情选择自己所喜爱的游戏，而且无论采取网络投票还是回函表投票均有参加抽奖资格，我们将会提供包括次世代主机 PS4 和 Xbox One，以及本世代流行的全平台家用机和掌机，还有大量精美周边作为奖品，等着大家来赢取。

TV GAME 游戏大赏 2013，期待您的参与！

一 评选范围

本次评选分为 3DS、PSV、X360、PS3、Wii U 以及最佳原创游戏六个类别，所有游戏均是 2013 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表 2013 年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第 335 期《游戏机实用技术》和总第 215 期《掌机王 SP》阅读候选游戏的介绍。PS3 和 X360 平台作品分设有 20 款和 15 款候选游戏，其他类别则均为 10 款候选游戏。

二 投票方式

1 回函投票

2013 年度“TV GAME 大赏（玩家评选部分）”选票将在本期杂志，也就是总第 335 期《游戏机实用技术》和总第 215 期《掌机王 SP》附送，选票上将清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。其中 PS3 和 X360 类别最多选择五项，其他类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为 2014 年 1 月 5 日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2013 TV GAME 大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱

邮编：730000

2 网络投票

通过 UCG 官方网站 ucg.cn 开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。

3 手机投票

通过扫描右图提供的二维码，进入手机平台专属的网络投票系统进行投票。

三 评选流程

■总第 335 期《游戏机实用技术》（2013 年 12 月 A）和总第 215 期《掌机王 SP》

2013 年度“TV GAME 大赏（玩家评选部分）”回函表发放。

■总第 338 · 339 期春节合刊《游戏机实用技术》（2014 年 1 月 B · 2 月 A）

2013 年度“TV GAME 大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第 340 期《游戏机实用技术》（2014 年 2 月 B）和同期的《掌机王 SP》

2013 年度“TV GAME 大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。

届时，您还可以通过 UCG 官方网站 ucg.cn 的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

四 奖品设置

一等奖 3名　次世代主机　任选一台



二等奖 6名　主流机种　任选一台



三等奖 50名　北通精美周边　周边列表如下，届时随机赠送。



参与奖 150名　精美礼品一份

主办方：游戏机实用技术杂志社　奖品具体外观以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.CN　合作媒体：土豆游戏　网易游戏 game.163.com